
SOLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: XPAND RALLY + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 14
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
¡EXCLUSIVA!
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
Luz para la edad oscura
ANÁLISIS
SPELLFORCE 2
SHADOW WARS
Dos mejor que uno
CONDEMNED
Cómo asustar al miedo
TOMB RAIDER
LEGEND
El mito en plena forma
AVANCE
HITMAN
BLOOD MONEY
Ni tregua ni perdón
NÚMERO 14 ESPAÑA 3,95 EUROS
60014
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS FIFA World Cup: Germany 2006 • Dangerous Waters • Full Spectrum Warrior: Ten Hammers • Blazing Angels
Trainz Railroad Simulator 2006 • Evolution GT • Panzer Elite Action • Fire Department 3 • War on Terror • Ice Age 2...


PCFÚTBOL
2006
1º contra 64º
3º contra 62º
5º contra 60º
7º contra 58º
9º contra 56º
11º contra 54º
15º contra 50º
17º contra 48º
19º contra 46º
PC CD-ROM



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Bogo, O. García, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez, I. Selgas y A. Sayalero.

CORRECTORA
Esther Bartol

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Manuel Borrallo
publi@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Maria Giménez

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

OTROS OJOS PARA INTERNET

Las grandes compañías crean tendencias. Recogen ideas que se mueven en los márgenes de lo establecido y multiplican su implantación. La posibilidad de comprar y descargarse juegos de Internet existe desde hace mucho tiempo. Pero, ¿cuántos jugadores se habían planteado hacerlo antes de que llegara Valve Software y su sistema Steam a finales del año 2004? Muy pocos. Y tampoco entonces fueron demasiados los que se descargaron *Half-Life 2*, ya que también podían comprar el juego en la tienda. Pero fue el primer gran paso hacia un cambio de mentalidad, una gran llamada de atención a los jugadores y al resto de compañías sobre esta opción. Ahora ya no suena a marcianada que Electronic Arts venda exclusivamente en Internet la expansión *Battlefield 2: Euro Force*. Ni que Sega haya anunciado que hará lo mismo con *Alexander*, la próxima ampliación de *Rome: Total War*. De otra manera, difícilmente podríamos disfrutar de ellas, porque la venta en tiendas no compensaría sus costes de producción y distribución en España. Por eso, sin ir más lejos, nos vamos a quedar sin *The Movies: Stunts & Effects* en nuestro país. Que dos compañías de la talla de Electronic Arts y Sega hayan emprendido este camino va a acelerar el proceso, ya que muchas otras empresas importantes están tomando nota y empezarán a ver Internet con otros ojos, como una plataforma más para generar ingresos.

La distribución convencional no tiene por qué desaparecer, pero se ampliarán nuestras opciones. Más expansiones, más títulos alternativos, juegos por episodios de primerísima calidad y quizá la opción de elegir entre una versión en caja con valor añadido o una de Internet algo más económica. Sea como sea, los jugadores saldremos ganando.

La Redacción

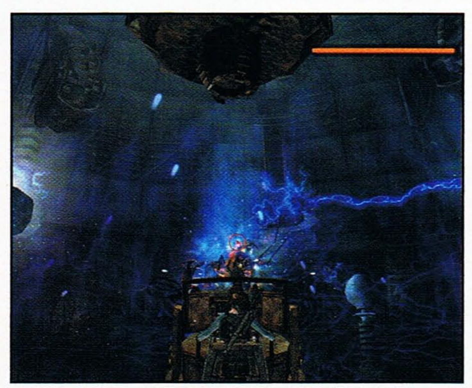
En portada

MEDIEVAL 2
Total War

Sólo puedes presumir de estratega si conoces la saga *Total War*. Y si es así, sólo con el anuncio de su segunda parte de *Medieval* deberías tocar la felicidad. En exclusiva, los pormenores del juego que hará temblar los cimientos del género. **26**



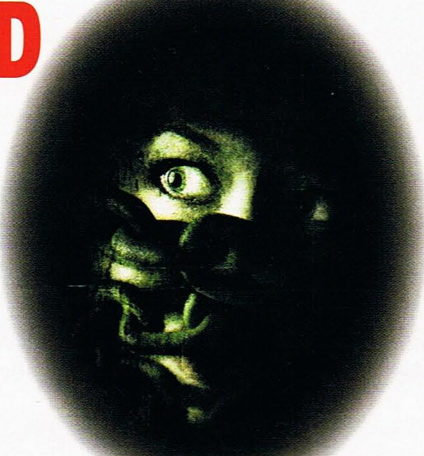
TOMB RAIDER
Legend



Todo hacía presagiar un feliz reencuentro con nuestra heroína favorita. Y esta vez no ha habido chasco. Todo lo contrario. La aventura y la acción se dan la mano en entornos que acabarían de convencer al mismísimo Indy de volver a empuñar el látigo. **50**

COMDEMNED

Los asesinos en serie, esa plaga, sólo tienen una utilidad: hacernos vibrar con momentos terroríficos. Pero, ojo, estamos hablando de ficción. Tras la estela de films como *Seven*, *Comdemned* lleva la acción hasta el límite de lo soportable por tus atenazados dedos. **54**



CONTENIDOS





El precio del crimen

Scarface ACCIÓN

Si has visto *Scarface*, el film de Brian de Palma que aquí se tradujo como *El precio del poder*, y te has preguntado qué tal lo llevarías enfundado en la piel de Tony Montana, Radical Entertainment tiene la respuesta. Su título, que aterrizará en nuestro país a finales de año, te promete acción trepidante al más puro estilo *GTA*. Es decir, fases en las que alternarás conducción y disparos a mansalva. Una presentación para la prensa internacional nos permitió comprobar cómo evoluciona el proyecto.

Los cinéfilos que todavía lloren la muerte de Tony en la pantalla, tendrán un motivo para la esperanza en su versión digital. En la película la suerte final del maquiavélico cubano no era demasiado envidiable, pero en el videojuego podrás escapar a su desagradable destino: huirás de la mansión que le sirvió de tumba y el resto será disfrutar de las mieles del poder (reconstruyendo tu imperio) y de la venganza (capturando al malvado Sosa).

Si te preocupan las licencias argumentales, tampoco será para tanto, o eso nos aseguraron los ejecutivos de Radical en la presentación. David McKenna, guionista de *American History X* y *Blow*, ahí es nada, será el encargado de hilvanar el guión.

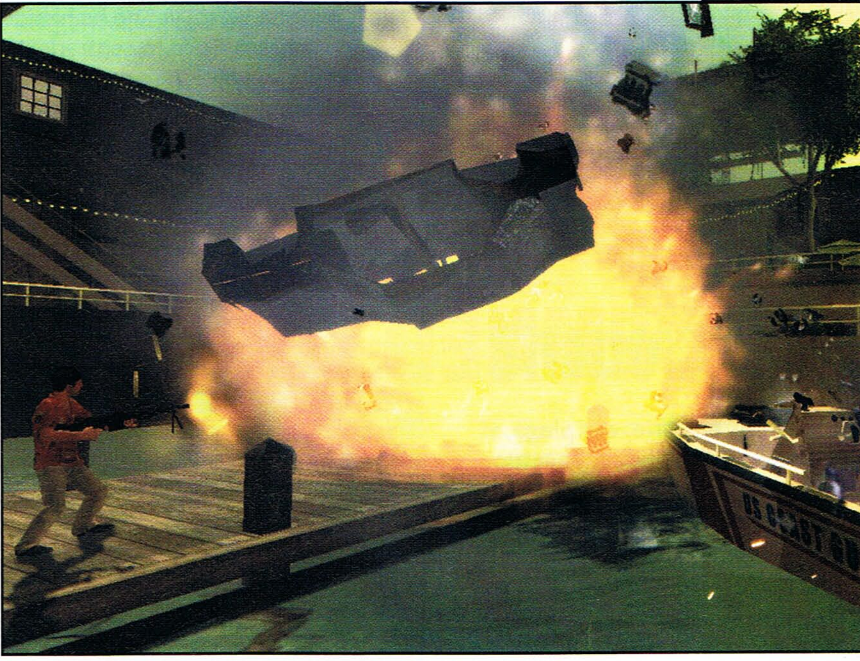
"Nuestra intención es fusionar la personalidad de Montana con el mundo del videojuego", aseguraron los jefazos de Radical, y por lo que pudimos ver, no les falta razón.

Desde los míticos diálogos de la película a los gestos más característicos del personaje, Montana se desplaza por la pantalla recordando inmediatamente a su padre espiritual de Holywood. Y si en la pantalla grande Tony era un rey de los trapicheos de la coca, en su nueva odisea no lo será menos. Comprar, vender y distribuir el polvo blanco será uno de sus principales quebraderos de cabeza en *Scarface*.

En el modo de combate se nota la influencia de la mítica última escena del film. Montana tendrá un acumulador de furia que, una vez rebasado, lo convertirá en un *Terminator* sediento de sangre. Para rellenarlo no bastará con eliminar enemigos, sino que tendrás que provocarles con tus indecorosos movimientos de pelvis e hirientes comentarios con un alto contenido de la palabra "fuck".



Porque no sólo de matar vive el hombre, conducir también es sano.



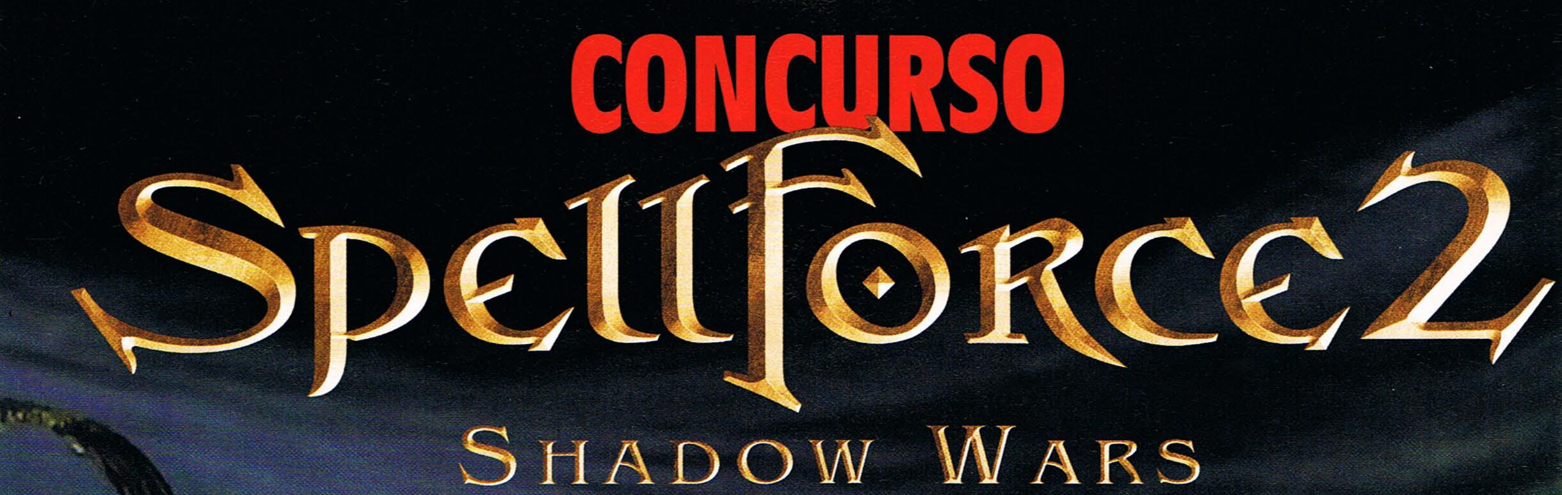
El retorno de Montana va a ser como Bahía Cochinos, pero al revés.

DESCUBRE EL SALVAJE OESTE
COMO NUNCA LO HABÍAS CONOCIDO ANTES



PON A PRUEBA TU **HABILIDAD** Y **ESTRATEGIA** EN LA AVENTURA MÁS EMOCIONANTE DEL **SALVAJE OESTE.** TÁCTICA Y ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL COMBINADAS CON UNA DOBLE VISIÓN REVOLUCIONARIA EN **3D.** EL SISTEMA DE VISIÓN "ON-THE-FLY" TE ABRE UN GRAN ABANICO DE POSIBILIDADES PERMITIÉNDOTE CAMBIAR LIBREMENTE ENTRE UN PUNTO DE VISTA EN TERCERA PERSONA O UNA VISTA ISOMÉTRICA.

CONCURSO





De siempre **bebes rol y comes estrategia**. Te preguntan y no sabes con qué género quedarte. Tranquilo, **la solución a tu dilema** tiene nombre, carátula y horas de diversión. Consigue **uno de los 20** ***Spellforce 2: Shadow Wars***... y que nadie te obligue a elegir.

Distribuido por NOBILIS
www.nobilis-iberica.com

¿Cuál de estas tres facciones aparece en el juego?

☐ El Pacto ☐ La Trinca ☐ El Tripartit

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de junio e indicar "Concurso *Spellforce 2*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de junio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Epidemia global

Command & Conquer 3: Tiberium Wars ESTRATEGIA

La saga que popularizó el género de la estrategia en tiempo real entre la mayoría de mortales regresará a mediados del año que viene. *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* recreará una época no muy lejana a la de *Tiberian Sun: Firestorm*. Año 2047, una sustancia alienígena autoreplicante llamada Tiberium ha infectado la Tierra y se expande sin remedio provocando un invierno radiactivo. El GDI, una alianza de formada por las naciones más poderosas del mundo, está combatiendo para contener el Tiberium, pero Kane, el poderoso líder de La Hermandad de NOD, tiene otros planes para el planeta. Quiere controlar esta sustancia y utilizarla para transformar y someter a la humanidad.

Aún son pocos los detalles que han trascendido acerca del juego desarrollado por Electronic Arts. Al menos hemos sabido que habrá una tercera facción en liza. Los rumores apuntan a que se tratará o bien de mutantes independientes, robots y cyborgs bajo el comando de CABAL o bien de una fuerza alienígena. *Tiberium Wars* utilizará una versión algo mejorada del mismo motor que se utilizó para dar forma a *Generals* y las dos entregas de *La batalla por la Tierra Media*. Además, abundarán las escenas no interactivas protagonizadas por actores de carne y hueso.

El equipo de desarrolladores ha indicado que sus dos objetivos prioritarios son mejorar sustancialmente la inteligencia artificial y crear una campaña individual más inmersiva. La idea es que el jugador pueda construir bases móviles, provocar tormentas de iones o personalizar los ejércitos a base de mezclar distintos tipos de unidades.



El apartado multijugador incluirá soporte para chat de voz.



Las unidades GDI contarán de nuevo con el Tanque Mamut y la Orca.

Solo en Central Park

Alone in the Dark: Near Death Investigation ACCIÓN/AVENTURAS

Atari ha confirmado que *Near Death Investigation,* la quinta entrega de la saga *Alone in the Dark,* aparecerá también para PC a principios de 2007. "Alone in the Dark regresa al formato en el que se inauguró el género de terror y supervivencia y, después de casi una década y media de progreso tecnológico imparable, el título volverá a tomar el liderazgo del PC", afirma Cyril Voiron, director de marketing de Atari Europa.

Tras el traspié económico y creativo que supuso *The New Nightmare*, la saga regresará con una experiencia de supervivencia aterradora. La fórmula del éxito podría ser el uso de una innovadora física en tiempo real así como una interacción ambiental sin precedentes. Esperamos con ansía un título de acción y aventuras en el que el usuario deberá adentrarse en un oscuro y poco acogedor Central Park de Nueva York. Estaremos más que atentos.



Las primeras pantallas de la versión PC son como deben ser: escalofriantes.



Con *Near Death Investigation*, Atari pretende recuperar el prestigio de una gran saga.


STRATO
La empresa europea de hosting
¡Hagalo ahora!
¡Asegúrese hoy mismo el dominio .eu que usted desea!
.es también disponible
toda Europa!
Fotos en CD
http://www.strato-alojamiento.es
INICIO
CONTACTO
FOTOS
TIENDA
AYUDA
NEWSLETTER
NOSOTROS
DESIGN 24/7
2006
PLATINUM
Ganador del
"European Seal of Excellence
in Multimedia"

ZONA α

D. GÓMEZ

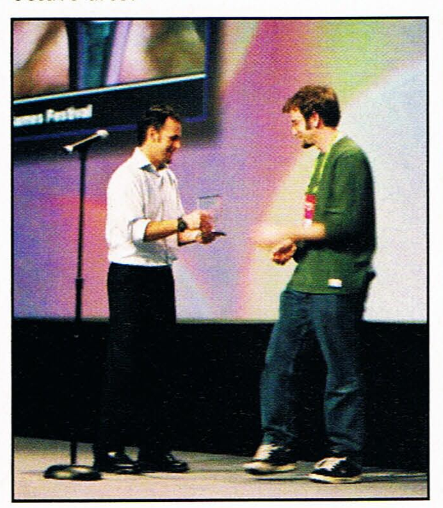
CONTRA LA CORRIENTE

Reinventando los videojuegos

Tras la pasada Computer Developer Games Conference, tiempo de conclusiones. De los tres días de conferencias y talleres sobre todos los aspectos de la creación de videojuegos quiero destacar un fenómeno creciente: los videojuegos independientes, los *indies*. Sí, ¡como en la música! El inconformismo ha llegado a la industria Y también la necesidad, habría que añadir. Indy games no quiere decir necesariamente chicos melenudos trabajando hasta las tantas en un garaje. También son compañías como GameLab, dedicadas al *advergaming* (anuncios disfrazados de videojuegos), y a punto de conseguir financiar y lanzar sus propios juegos sin caer en las trampas del marketing masivo. O juegos con conciencia, como la iniciativa Serious Games, que ha dado a conocer obras como *September 12th* o *Madrid*.

En la entrega de premios del Independent Game Festival, celebrada dentro de la GDC, el triunfador fue un juego que reúne varias de las características del videojuego independiente por excelencia. Se llama *Darwinia* y, por su pinta algo retro, recuerda mucho a *Tron*. En su diseño manda la jugabilidad por encima de lo demás. Otra particularidad es que sólo se vende por Internet, a través de la plataforma Steam, un servicio que además comercializa títulos de corte independiente como *Rag Doll Kung Fu* o simuladores como *Dangerous Waters*.

Libertad creativa total, por encima de las consideraciones comerciales. Experimentación sin miedo, sin obsesionarse por los polígonos o los *frames* por segundo y sin temer a los mensajes comprometidos. ¿Es esto lo que necesitan los videojuegos para que se les denomine octavo arte?





Vuelve la Guerra Fría

World in Conflict ESTRATEGIA

Massive Entertaiment, el estudio responsable de la excelente saga futurista *Ground Control*, tiene entre manos un nuevo juego de estrategia en tiempo real, *World in Conflict*. Vivendi Universal será la encargada de distribuirlo en primavera de 2007. Martin Walfisz, fundador y consejero delegado de Massive Entertainment, declara que su objetivo es "incluir el mayor número de opciones tácticas, batallas absorbentes y acontecimientos relevantes en cada escenario o partida multijugador".

Basado en un guión de Larry Bond, un escritor experto en la Guerra Fría, *World in Conflict* planteará realidad alternativa en la que el muro de Berlín nunca cayó. Todo comenzará en 1989, con la invasión de Europa y posteriormente de Estados Unidos por parte de la URSS. El jugador deberá ponerse al mando de un poderoso ejército formado por unidades y vehículos reales para reconquistar el suelo norteamericano.

El poder del dragón

Eragon ACCIÓN

Eragon será un juego de acción ambientado en un mundo fantástico medieval. Su fuente de inspiración más directa es el film homónimo de la Fox, que estas próximas navidades aspira a emular los logros creativos y económicos de títulos de la talla de *El Señor de los Anillos*. De acuerdo con la novela original de Christopher Paolini, Eragon es un joven granjero cuyo destino se ve alterado por culpa de un dragón. Convertido en jinete de tan legendaria bestia, Eragon descubrirá que únicamente él posee el poder para salvar (o destruir) un imperio.

Este título promete una jugabilidad muy variada, desde volar a los lomos de un dragón hasta utilizar la magia y distintos tipos de combos para eliminar a los enemigos. El postre será un espectacular modo cooperativo. Stormfront Studios, compañía responsable de *El Señor de los Anillos: Las dos torres*, tiene previsto acabar el juego en noviembre.



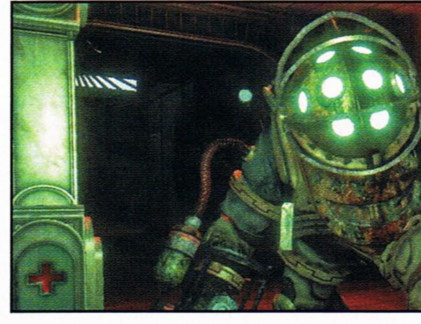
Eragon promete ser uno de los platos fuertes de las próximas navidades.

La sombra de *System Shock*

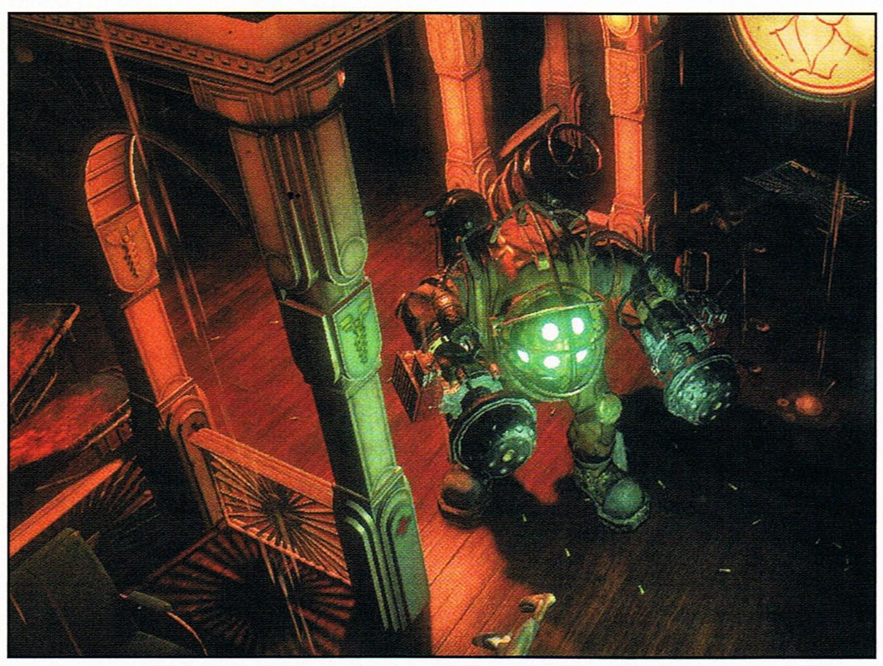
Bioshock ACCIÓN/ROL

La historia de *Bioshock* arranca unos tres años atrás. Tras los infructuosos intentos de Irrational Games (con el gurú Kevin Levine a la cabeza) por hacerse con los derechos de la venerable saga *System Shock,* la desarrolladora norteamericana optó por cambiar de estrategia. Renunció definitivamente a tan jugosa licencia y decidió centrar sus esfuerzos en desarrollar un juego que "en espíritu" fuera fiel a las dos obras maestras de Looking Glass Studios. El resultado de todo aquello es *Bioshock*, un título de acción y rol en el que, como en *System Shock*, las decisiones del jugador determinarán cómo y hacia dónde progresa la aventura.

Bioshock acontecerá en un laboratorio de investigación científica ubicado en el fondo del océano y habitado por tres tipos de especies distintas: soldados, drones y depredadores. Según Kevin Levine, "el objetivo será simplemente sobrevivir moviéndose con cautela, estudiando los mecanismos del entorno y utilizándolos en beneficio propio. Para ello habrá que eliminar a los enemigos y robar su ADN y, así, potenciar algunas habilidades del protagonista, como la resistencia de su cuerpo a la presión del aire".



El protagonista paseará embutido en una enorme y aparatosa escafandra.



***Bioshock* promete mejorar uno de los puntos débiles de *System Shock:* los gráficos.**

El juego de Irrational Games incluirá cinco clases de armas básicas, entre los que encontrarás pistolas, escopetas o rifles que podrán ser mejorados o combinados entre sí para crear armas totalmente nuevas. *Bioshock* contendrá también un dispositivo de exploración biológica, una especie de cámara fotográfica con la que retratar a los enemigos y sacar a la luz sus puntos débiles de cara a futuros encuentros.



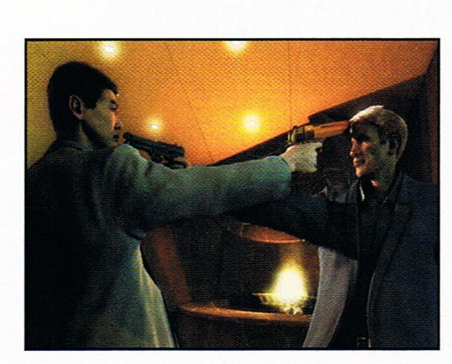
La personalización será uno de las mejores bazas del juego de Irrational.

Tortas a destajo

Stranglehold ACCIÓN

Mucho antes de que se dejara arrastrar por los cantos de sirena de Hollywood y de que la vulgaridad se apropiara de sus films (*Broken Arrow*, *Mission Imposible 2* o *Paycheck*), John Woo era un director de enorme prestigio en Hong Kong y alrededores. A él se le atribuye el mérito de haber revitalizado el cine de artes marciales tradicional, transformándolo en películas de mafiosos cargadas de plomo, sangre y dolor.

Adaptación de *Hard Boiled*, uno de los más célebres films del director chino, *Stranglehold* intentará plasmar en el monitor al mejor Woo, con una historia de venganza, justicia y tiros a tutiplén protagonizada por Tequila (una versión virtual de Chow Yun-Fat, el actor fetiche de Woo).



***Straglehold* apostará por la acción directa y sin concesiones.**

Tequila será un inspector de policía en guerra constante contra las mafias chinas de Hong Kong, también conocidas como Tríadas. No hay que ser muy perspicaz para ver las semejanzas de este título con el clásico *Max Payne*.

ZONA α

La guerra del mañana

Frontlines: Fuel of War ACCIÓN

Frontlines: Fuel of War promete. Por varios motivos. Primero, el desarrollo de este juego de acción corre a cargo de Kaos Studios, cuyos integrantes desarrollaron el excelente mod *Desert Combat* para *Battlefield 1942* y colaboraron en el desarrollo de *Battlefield 2*. Segundo, el juego se centrará en la tecnología militar más avanzada, permitiendo a los jugadores experimentar la guerra del futuro hoy mismo. En palabras de Frank DeLise, director general de Kaos Studios, "a través de intensas y emocionantes campañas no lineales, los jugadores podrán usar más de 60 vehículos y armamento avanzado, desde tanques de nueva generación hasta robots experimentales con control remoto".

Juego de acción en primera persona basado en la infantería y vehículos militares, *Frontlines: Fuel of War* se desarrollará en un futuro cercano donde los recursos fósiles se agotan a marchas forzadas. La guerra global por el combustible entre dos superpotencias, la Coalición Occidental (Estados Unidos y Europa) y la Estrella Roja (Rusia y China) será inevitable.



Los vehículos militares más espectaculares estarán en *Frontlines: Fuel of War*.



El juego de incluirá un prometedor modo cooperativo para dos jugadores.

Camino al infierno

Brothers in Arms: Hell's Highway

ACCIÓN

Siguiendo con el repaso histórico que las dos primeras entregas hicieron de batallas de la Segunda Guerra Mundial, *Hell's Highway* situará al usuario en medio de la operación Market-Garden, la que contó con mayor participación de paracaidistas. En el juego deberás guiar los pasos de Matt Baker, Joe Hartsock y el resto del escuadrón de la División 101 aerotransportada. La peligrosa maniobra tiene como fin último concluir la guerra del modo más rápido posible. En palabras de Randy Pitchford, presidente de Gearbox Software, "esta tercera entrega aportará una intensidad y diversión que jamás se ha visto en un juego basado en hechos reales".



***Brothers in Arms: Hell's Highway* utilizará el potente motor gráfico de *Unreal 3*.**

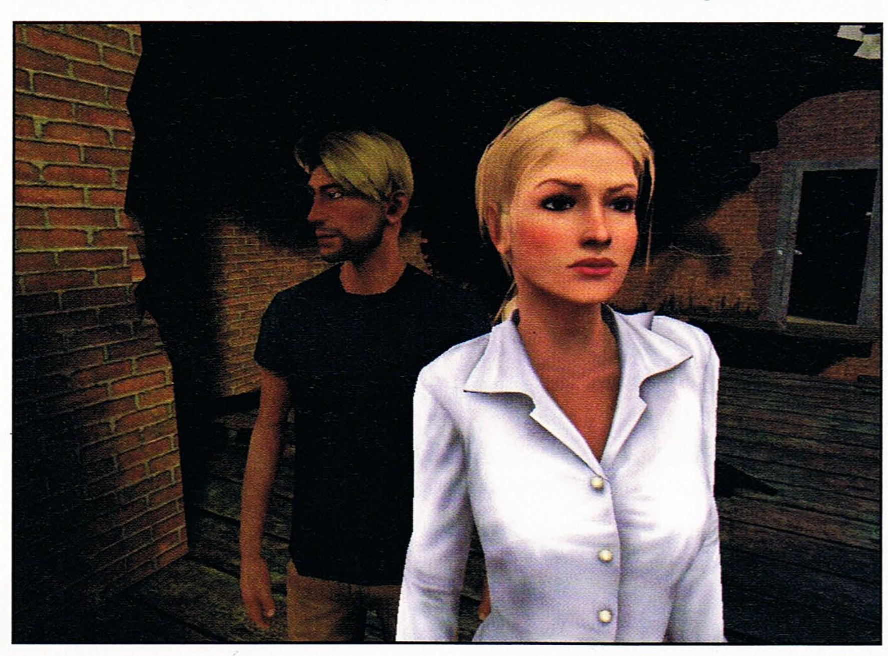

CONCURSO
CONDEMNED
El terror llama a tu puerta con Condemned, donde el crimen y el misterio son el pan nuestro de cada día. Antes de echarte a temblar, queremos que tengas un momento de paz y sosiego hasta que veas tu nombre entre los 20 ganadores de este thriller terrorífico.
PC DVD ROM
COMPATIBLE SOLAMENTE CON LA UNIDAD DE DVD
CONDEMNED
18+
www.pegi.info
SEGA
www.sega.es
www.condemnedthegame.com
SEGA
MONOLITH
PC DVD ROM
18+
www.pegi.info
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS software © 2006 Monolith Productions, Inc. MONOLITH and the Monolith logo are trademarks of Monopolith Productions Inc. Distributed by Sega Europe Limited under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS and all related tittles, logos, characters and elements are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. All other copyrights and trademarks the property of their respective owners. Distributed by SEGA Europe Limited. 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.
¿Para quién trabaja el protagonista del juego?
☐ Para la Cosa Nostra ☐ Para la UEFA ☐ Para el FBI
Nombre y apellidos
Domicilio
Población
Código postal
Provincia
Teléfono
E-mail
Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona
BASES DEL CONCURSO
Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de junio e indicar "Concurso Condemned" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de junio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Regresa el ratón

Broken Sword: El ángel de la muerte

AVENTURAS

Por fin han salido a la luz las primeras capturas de *El Ángel de la muerte*, la cuarta entrega de la respetadísima saga *Broken Sword*. En ellas se puede apreciar que el aspecto gráfico no diferirá ni un ápice de lo visto en *El sueño del dragón*, el tercer capítulo de las aventuras de George Stobbart. En lo que sí se diferenciará esta entrega de la anterior es en el sistema de control, ya que se apostará por el ratón en detrimento del pad. En efecto, regresa el tradicional sistema de apuntar y pulsar y, como complemento, un sistema de menús emergentes.



Lista de espera



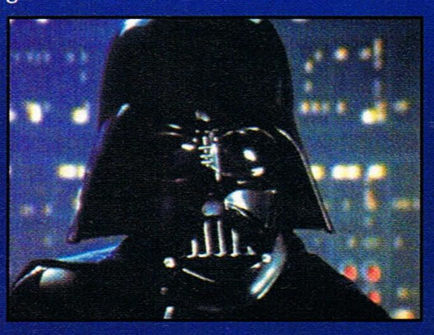
En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Marzo 2007
2	Company of Heroes	Estrategia	Septiembre
3	Prey	Acción	Mayo
4	Crysis	Acción	Principios 2007
5	Unreal Tournament 2007	Acción	Finales 2006
6	Dreamfall	Aventuras	Mayo
7	Enemy Territory: Quake Wars	Acción	Verano
8	Rise & Fall: Civilizations at War	Estrategia	Junio
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Acción	Septiembre
10	Alan Wake	Acción	Por determinar
11	Neverwinter Nights 2	Rol	Septiembre
12	Half-Life 2: Episode 1	Acción	Junio
13	Age of Empires III: The Warchiefs	Estrategia	Finales 2006
14	Halo 2	Acción	Por determinar
15	Command & Conquer: Tiberium Wars	Estrategia	Mediados 2007

EN POCAS PALABRAS

Bienvenido al lado oscuro

En una reciente entrevista para *The New York Times*, Jim Ward, Presidente de LucasArts, declaró que la compañía norteamericana está trabajando en una nueva entrega de la franquicia *Star Wars*. El único pero jugoso detalle que ha trascendido es que el protagonista será Darth Vader.



Limpieza de cutis

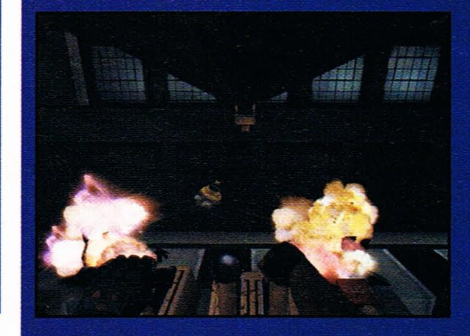
La desarrolladora alemana Blue Byte software está trabajando actualmente en un *remake* de *The Settlers II*, subtitulado *The Next Generation*. Si el original está considerado por muchos como el mejor capitulo de la saga, la nueva versión tratará de entrar por los ojos con un apartado gráfico totalmente remozado.

Más Warhammer

Tras el reciente *Winter Assault*, se ha anunciado una nueva expansión para *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Se titulará *Dark Crusade* y su desarrollo correrá a cargo de Relic. Este añadido incorporará dos razas nuevas (los Neocrones y los Tau) y una nueva campaña para un solo jugador.

¿Se acabó la espera?

Duke Nukem Forever vuelve a dar señales de vida. George Broussard, presidente de 3D Realms, ha declarado que a estas alturas lo único que quieren "es terminarlo". Prueba de ello son los 500.000 dólares extra que cobrarán sus programadores si consiguen terminarlo antes de diciembre.



Ahora en la Red

Neverwinter Nights 2 ROL

Parece mentira que, a pesar del tiempo que *Neverwinter Nights 2* lleva en desarrollo, aún no contara con presencia en la Red. Atari ha suplido esta carencia y de qué manera. La web www.nwn2.com ofrece a sus visitantes un torrente de información acerca de tan esperado juego: los perfiles de los enemigos más interesantes con los que el jugador se encontrará, pantallas, vídeos, entrevistas y foros activos. En fin, todo tipo de información incluyendo las noticias más candentes.

Neverwinter Nights 2 apostará por una trama aún más profunda, unos gráficos impresionantes y una experiencia multijugador más expansiva. Aunque las novedades más importantes no acabarán aquí. Por ejemplo, el jugador no sólo podrá aumentar su poder personal, sino también su poder político, ascendiendo gradualmente de escalafón hasta convertirse en un pequeño noble con tierras y un título. Asimismo, habrá una mayor variedad de jefes finales (lo que garantiza combates más desafiantes, emocionantes y entretenidos) y unas ciudades que estarán vivas, con niños que juegan por las calles, granjeros que transportan animales o ladrones que roban a plebeyos.

Por cierto, ya hay mes definitivo para la publicación del juego: septiembre. Esperamos que los desarrolladores de Obsidian Entertainment, resposables de *Star Wars: Caballeros de la Antigua República II*, no se demoren más en su complicada tarea.



Neverwinter Nights 2 **transcurrirá en el popular universo de los Reinos Olvidados.**



Humanos contra Stroggs

Enemy Territory: Quake Wars ACCIÓN

Los asistentes a la próxima edición de la E3 (que se celebrará este mismo mes en la ciudad de Los Angeles) nos encontraremos con una noticia agradable: podremos probar in situ *Enemy Territory: Quake Wars*. Así lo han confirmado recientemente desde Activision, quienes tienen planeado montar una LAN para 24 jugadores con la que mostrar las excelencias de su esperadísimo título.

Por otra parte, Activision también ha dado a conocer la lista completa de clases de personajes que el jugador podrá elegir. Del bando humano vale la pena destacar la presencia del agente secreto, un experto en la infiltración que puede instalar cámaras de espionaje, sabotear terminales con su PDA o utilizar el rifle de francotirador. En el bando de los Stroggs destaca por encima de todos el constructor, que levanta y arregla edificios además de instalar torretas antisoldados y antivehículos. Todo un elemento. Está previsto que *Enemy Territory: Quake Wars* llegue a las tiendas a lo largo del verano.



La cooperación será vital en un juego de las características de *Quake Wars*.

Física bélica

Company of Heroes ESTRATEGIA

Una vez concluido *The Outfit*, un juego de acción sobre la Segunda Guerra Mundial para XBOX 360, Relic Entertainment tiene en qué ocuparse. Ahora deben centrar sus esfuerzos en el desarrollo *de Company of Heroes*, un espectacular título de estrategia en tiempo real del que poco se ha dicho desde su presentación por todo lo alto en la E3 de 2005. De momento, las pocas capturas que han trascendido dan fe del aspecto primoroso y detallado que tendrán los gráficos del juego.

En *Company of Heroes* podrás atacar de frente, flanquear al enemigo, ser sigiloso o destruir el área entera si dispones de la suficiente potencia de fuego. Los campos de batalla dinámicos y la posibilidad de servirse del entorno son dos de las características más revolucionarias que han irrumpido en el género en los últimos años y el título de Relic hará un uso intensivo de ellas. El entorno de *Company of Heroes* cambiará constantemente víctima de los estragos de la batalla y los buenos jugadores podrán hacer leña del árbol caído. No habrá batallas multitudinarias entre ejércitos enteros, sino escaramuzas a pequeña escala entre compañías. Eso sí, asistirás a un despliegue importante de movimientos tácticos. *Company of Heroes* arrancará en las playas de Normandia para luego dar paso a algunas de las batallas más célebres de la Segunda Gran Guerra.



Los soldados aliados harán gala de una inteligencia muy avanzada.



Casi todos los elementos del escenario podrán ser destruidos.

Tres eran tres

Rise of Nations: Rise of Legends ESTRATEGIA

Durante la visita de Brian Reynolds a Madrid para mostrar su nueva creación, *Rise of Legends*, tuvimos oportunidad de conocer cuál será la tercera facción de esta nueva entrega de la saga *Rise of Nations*. Los Cuoti son una raza muy avanzada con una tecnología imponente, muy superior en apariencia a la de los Vinci y Alim. Emplean escudos, rayos y han de reponer energía mediante el uso de reactores.

Su capacidad para conquistar ciudades enemigas es asombrosa, si bien, al igual que la producción de energía, tiene un coste en timonium, el único recurso del juego. Cada nuevo distrito que construyen en una ciudad les resulta mucho más caro que el anterior, lo que determinará de alguna manera la estrategia de esta raza en el modo multijugador, pues resultará más barato conquistar nuevas ciudades para construir distritos diferentes que hacer crecer la primera.

Este juego de estrategia ambientado en un mundo fantástico contará con una sencilla interfaz, héroes y espectaculares batallas. En junio debería llegar a las tiendas.



Las peculiaridades de cada facción invitarán a utilizar estrategias diferenciadas.

ZONA β

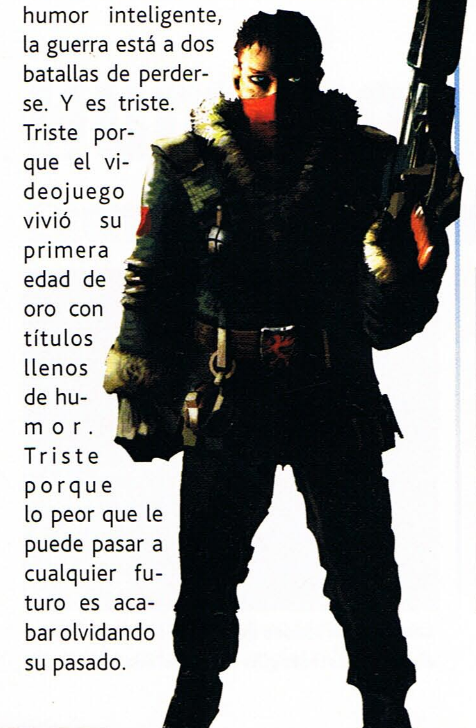
J. RIPOLL

LLUVIA ÁCIDA

Las mandíbulas dormidas

Empecemos con una pregunta fácil: ¿qué tienen en común *Psychonauts*, *Stubbs the Zombie*, *Freedom Force*, *The Bard's Tale* y *Armed and Dangerous*? Obviamente todos anteponen la risa a la acción. Otra conclusión es algo más dramática: todos han sido fracasos comerciales. Pero lo peor es que ellos no fueron los primeros, las aventuras gráficas (abanderadas de la comedia) hace tiempo que viven bajo tierra. Con los años, como muchas personas, el videojuego ha dejado de reír. O, al menos, ha dejado de hacerlo con asiduidad. Se toma demasiado en serio. Los juegos de acción van pasados de trascendencia, los de aventuras, pasados de épica. Todos militarizan los sentimientos. Algunos rozan el esperpento.

Y en este terreno aparece de nuevo, como faro, mesías o simplemente excepción, *Metal Gear Solid*. Un clásico que demuestra que se puede salvar a la humanidad con algunas risas de por medio. Curiosamente todos los imitadores de *MGS*, que son legión, han desestimado imitar esa virtud. Se quedan con las otras: el sigilo, los movimientos, el espectáculo visual. Lo que puede programarse por delante de lo que debe pensarse. El humor se asocia a la inteligencia (desestimemos aquí el humor de trazo grueso, paródico, de la saga *GTA*), las líneas de código a las noches sin dormir. Y si la industria (digo industria, pienso en crítica, también en público) no penaliza la falta de humor inteligente, la guerra está a dos batallas de perderse. Y es triste. Triste porque el videojuego vivió su primera edad de oro con títulos llenos de humor. Triste porque lo peor que le puede pasar a cualquier futuro es acabar olvidando su pasado.



Magia potagia

Heroes of Might & Magic V ESTRATEGIA

Dos detalles acerca del inminente título desarrollado por Nival Interactive. Para empezar, será el primer lanzamiento de UbiSoft que abandonará la protección del polémico StarForce (al parecer descartado para los futuros juegos de la compañía francesa). Para sustituirlo recurrirán al no menos célebre Securom. Este sistema, utilizado por muchas distribuidoras de videojuegos, se caracteriza por no dar problema alguno a los usuarios.

La segunda novedad es que habrá edición especial de *Heroes of Might & Magic V*, que sólo se podrá adquirir en la tienda online de Ubisoft. Además del juego original, esta edición incluirá un certificado de autenticidad numerado, una bolsita con una moneda del juego, un DVD con contenido extra, un mapa impreso de Ashan, un libro de ilustraciones del artista Olivier Ledroit y otro con detalles de todas las facciones y el juego completo de *Heroes of Might and Magic 2*.



El sistema de batalla será por turnos y tendrá una profundidad escalable.

De vuelta a casa

Paradise AVENTURAS



Tras un accidente de avión, la protagonista de *Paradise* perderá la memoria.

Paradise, el nuevo trabajo de Benoît Sokal, conservará muchas de las señas de identidad que el desarrollador francés imprime a la mayoría de sus obras. Protagonista femenina, viajes a parajes insólitos en busca de respuestas, personajes ambiguos y una mecánica basada en la de las aventuras gráficas tradicionales formarán parte del libro de estilo de este juego. *Paradise* se desarrollará en el corazón de África. Desde las áridas tierras de Madargane a la densa jungla del río Maurania, los entornos serán a la par primitivos y contemporáneos, maravillosos y peligrosos.

ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

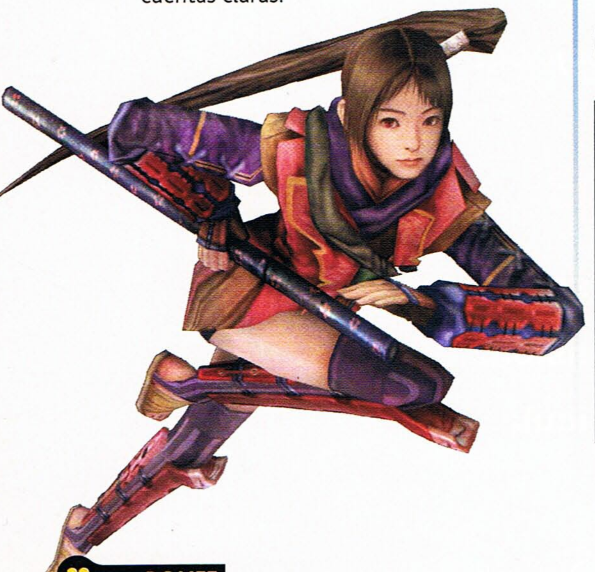
El precio del poder

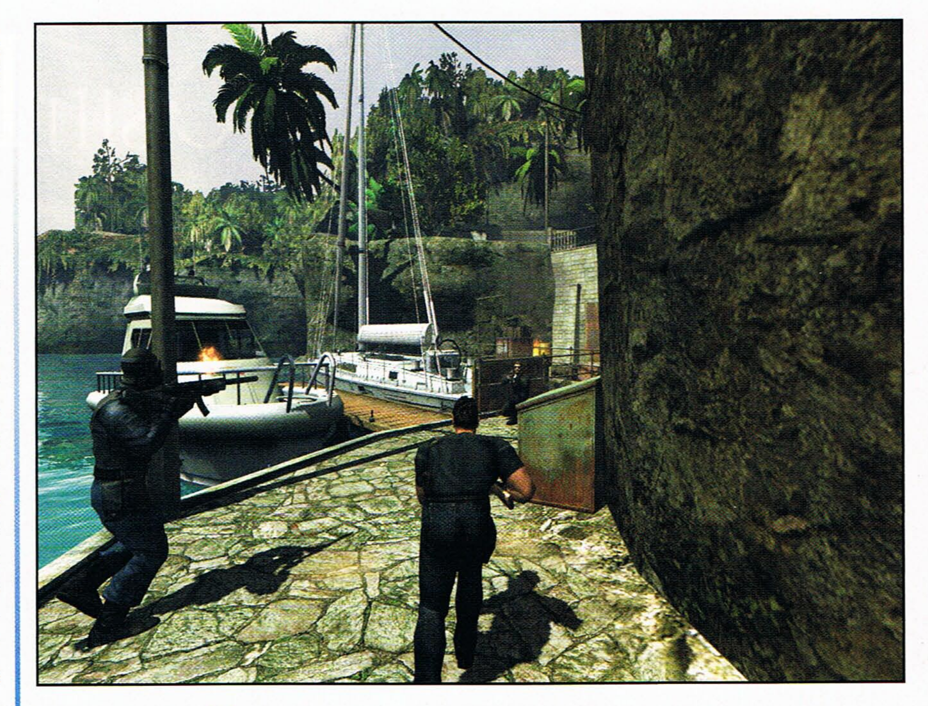
La noticia saltaba a los primeros puestos de la actualidad de los videojuegos poco después de inaugurar el mes de abril. Así, según informaba *Yahoo! Japan*, el cuartel general de Capcom, en Osaka, comenzaba a ser investigado por un posible caso de fraude fiscal. Como suele ocurrir en estos casos, la noticia no aportaba demasiados datos. De hecho, la investigación todavía se encuentra en fase preliminar. De momento todo parece indicar que las autoridades niponas han detectado un fraude que se eleva hasta la cifra de 5.200 millones de yenes (unos 35 millones de euros). Si las sospechas se confirman, Capcom se verá obligada a abonar una cifra alrededor de los 8 millones de euros en concepto de sanción.

Más allá de la noticia, ya de por sí llamativa, asombra ver cómo una de las compañías de videojuegos con mayor prestigio y proyección se ve envuelta en asuntos tan turbios. Mucho más cuando en febrero el estudio hacía públicos los resultados de un muy fructífero 2005 que había arrojado a las arcas de los padres de *Resident Evil* unos beneficios netos de 50 millones de euros, cuatro veces más que en el pasado ejercicio.

Aunque a Capcom hay que seguir otorgándole el beneficio de la duda, lo que sí parece claro es que el videojuego, como negocio de rentabilidad creciente en el que se está convirtiendo, no puede mantenerse al margen de esa especie de *lado oscuro* que asola a cualquier industria de sabrosa economía: el fraude, la corrupción, el dinero negro.

Esperemos que la noticia se quede en anécdota y que, de demostrarse la veracidad de las acusaciones, se tomen las medidas necesarias para que el software lúdico siga divirtiendo de forma limpia. Con las cuentas claras.





Agria venganza

El Matador ACCIÓN



Captura a captura *El Matador* ha ido mejorando su aspecto. En la actualidad alcanza unas cotas de calidad gráfica a años luz de aquellas primeras imágenes que en 2004 los chicos de Plastic Reality Technologies utilizaron para presentar su juego en sociedad. Aunque *El Matador* ofrecerá algo más que una estética resultona. También brindará tiroteos por doquier, un arsenal digno de Bin Laden y acción, muchísima acción en tercera persona inspirada en el clásico de Remedy *Max Payne*. En la piel de un agente de la DEA el jugador deberá enfrentarse a narcotraficantes sudamericanos para vengar la muerte de su hermano.

Ovejas a todo trapo

Champion Sheep Rally CARRERAS



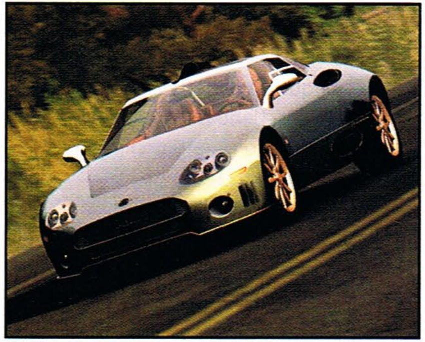
La variedad de circuitos será uno de los puntos fuertes del juego.

Champion Sheep Rally será, agárrate, un juego de carreras protagonizado por lindas ovejitas. El objetivo no será otro que recorrer una serie de circuitos, evitar numerosos obstáculos saltando y llegar a la meta en la mejor posición posible. El jugador podrá elegir entre diferentes tipos de ovejas, cada una con sus particularidades, como el peso, la velocidad o la aceleración. La panacea de la diversión vendrá a cargo del modo multijugador para cuatro usuarios a pantalla partida en un mismo ordenador. *Champion Sheep Rally* visita las tiendas este mismo mes de mayo.

Ambición ilimitada

Test Drive Unlimited ■ CARRERAS

Si hay alguna palabra que defina a la perfección la última entrega de la saga *Test Drive* ésta es "ambición". *Unlimited* es un proyecto arriesgado y megalómano que, de salir bien, puede marcar un punto y aparte en el género de los juegos de conducción. ¿Y qué ofrecerá el juego de Eden Studios que no tengan los demás? Para empezar la isla de Hawái entera. Cada dato topográfico, colina, valle, edificio histórico y accidente geográfico está siendo modelado y colocado perfectamente en su sitio. El resultado: más de 1.500 kilómetros de carreteras que el jugador podrá recorrer de cabo a rabo a velocidades de vértigo.



El juego incluirá más de 1.500 kilómetros de carreteras para tu disfrute.

Otro aspecto que hará de *Test Drive Unlimited* un título especial es su elaboradísimo apartado multijugador. Emulando a las comunidades de juegos como *Counter Strike* o *Battlefield*, el jugador podrá crear su propio club de automovilismo y organizar competiciones y torneos contra otros clubes. En ese sentido, el juego de Eden Studios será altamente configurable. Podrás crear desafíos a medida a partir de más de 50 reglas y ajustes para luego cargarlos en la Red y así compartir tu experiencia con otros usuarios.



El jugador podrá comprar casas, garajes y, evidentemente, vehículos.

Ganadores de concursos

EL PADRINO: Francisco José Quirós Cantero, Jerez de la Frontera (Cádiz) • Javier Rodríguez Seoane, Cangas del Narcea (Asturias) • Juan Nogueira Moreiras, Padrón (A Coruña) • Rafael Ortiz Alcocer, València • Edward Luis Nutbeam Sánchez, Alicante • Alonso Millán Sánchez, Salamanca • Eduardo Ventura Masdeu, Vilafranca del Penedès (Barcelona) • Óscar Sánchez Morocho, Alagón (Cáceres) • Luis Rosales Granda, Barcelona • Jordi Prieto Poveda, Mollerussa (Lleida) • Francisco Rafael Hidalgo, Sevilla · Jacome Santalices Diéguez, Ourense • Pablo A. Palacios Fernández, Oviedo (Asturias) • Israel Gómez Fernández, Noguer (Huelva) • David Estrela Carsí, València • Jesús Seijas Catrufo, A Coruña • Miguel Fernández Sangrador, Burgos • Alberto Zagüe Sanz, Segovia • Carlos Fernández Ponce, Barcelona • Diego García Esteban, Calatayud (Zaragoza)

ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II + RATÓN LOGITECH: Alejandro Amorós Benito, Huesca • Julio Rey González, Madrid • Òscar Mestre Povedano, Tortosa (Tarragona) • Cristóbal García Campos, Las Rozas (Madrid) • Pablo Colino Sanz, Suances (Cantabria)

EN POCAS PALABRAS

Un clásico sobre ruedas

GTI Racing, que llegará a las tiendas este mismo mes, promete ser el sueño húmedo de los admiradores del clásico coche de Volkswagen, con más de 12 modelos distintos de Golf, 5 modos de juego y 70 circuitos únicos. Además, este juego de carreras llegará con un atractivo precio: 19,95 euros.



A por comida

Jaws Unleashed es el primer videojuego inspirado en *Tiburón*, el sobresaliente film de terror de Steven Spielberg. Un título con todas las escenas y personajes de la película original y en el que el jugador reencarnará al temible depredador.

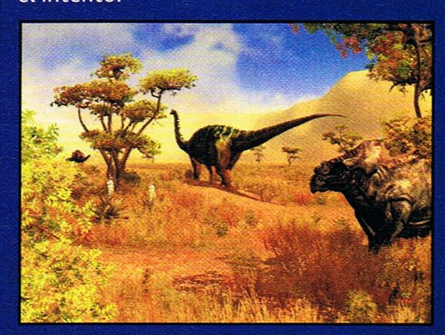


Aquí ni olerlo

Nunca llegará a las tiendas de nuestro país, pero la expansión de unos de los mejores juegos de estrategia y gestión del año pasado bien merece una apuesta por la importación. *The Movies: Stunts & Effects*, que estará listo en junio, incluirá una enorme variedad de materiales y efectos con los que rodar mejores films.

Mundo paralelo

¿Alguien dijo que la prehistoria era aburrida? *Paraworld* es un juego de estrategia en tiempo real ubicado en un mundo primitivo tan bello como peligroso. En la piel del botánico Stina Holmlund, el geólogo Anthony Cole y el físico Béla Andréas, debes regresar a tu tiempo y no fallecer en el intento.



ZONA Ω

D. NAVARRO

PC CONFIDENTIAL

La industria al diván

De todas las noticias que suscitó el II Seminario Internacional de Videojuegos celebrado en Madrid el 6 de abril, yo me quedo con la nota previa. El anuncio aparentemente no pasaba de lo informativo. Venía a decir que se reunirían representantes de la industria, medios de comunicación.... y un psiquiatra. Sí, un psiquiatra junto al secretario general de ADESE, los periodistas y portavoces de empresas del sector. Mi imaginación me preparó una escena surrealista. El psiquiatra en la tribuna y el resto en divanes levantando la mano para contar su caso. ¿Te imaginas una reunión de libreros con un psiquiatra entre ellos?

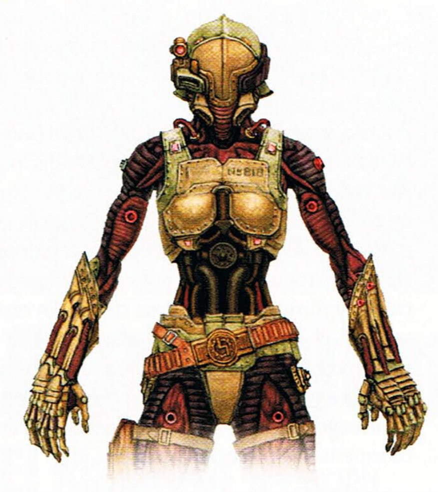
Bromas aparte, es tan grave que la presencia de expertos en educación y psiquiatría acompañen a la industria como el problema al que nos enfrentamos. No es otro que la permanente situación de alarma, la sospecha perenne que se cierne sobre el mundo de los videojuegos. Por supuesto, el seminario se saldó con un consenso optimista: el ocio electrónico favorece las relaciones familiares. Entonces, busquemos responsables. ¿Qué poderosos entes no están de acuerdo? Sin duda, los medios generalistas, precisamente los que no acudieron a la cita.

Desde luego, si los ya convencidos se redefinen una y otra vez, todo quedará en pólvora mojada a no ser que la gente de a pie se impregne de la esencia de los sucesivos estudios que siempre apuntan en la misma dirección: un videojuego no fabrica un asesino. Habrá que buscar otro chivo expiatorio para los problemas educacionales, o quizá, si no es pedir demasiado, abordar tan delicado asunto en serio.

Bill Gates se come al león

Tras haber adquirido compañías del calibre de Bungie, Ensemble Studios o Rare, Microsoft sigue con su empeño expansionista. Recientemente anunció la compra de Lionhead, el estudio de desarrollo liderado por Peter Molyneux. Con este acuerdo Microsoft fortalece aún más su posición dentro del negocio de los videojuegos. De paso, el gurú Molyneux saca a flote una compañía aquejada por graves problemas económicos.

Black & White es uno de los mejores juegos de Lionhead Studios.

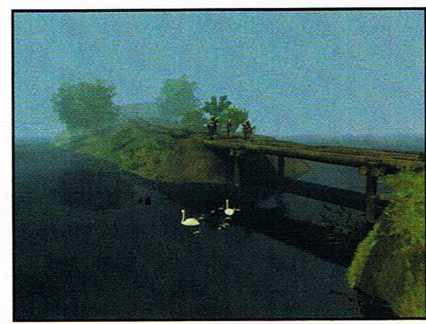


Cortado de raíz

Punto y final para *The Roots*. Tras innumerables retrasos, la desarrolladora checa Cenega Publishing ha cancelado el desarrollo de *The Roots*, un juego de rol y acción ambientado en el universo de Lorath. ¿Los motivos? Según Cenega, la decisión viene dada por los "serios problemas" ocurridos durante el proceso de desarrollo y pide disculpas a los fans a la vez que agradece la "paciencia mostrada mientras esperaban la publicación del juego".

Congelado en el tiempo

Aunque ya debería estar disponible en las tiendas de medio planeta (el juego fue completado hace eones), *TimesShift* sigue sin salir de los discos duros de los ordenadores de sus creadores. ¿El motivo? Al parecer no es otro que la situación financiera de la distribuidora oficial del juego, Atari. Aunque la buena noticia es que Vivendi Universal se ha comprometido a editar finalmente el juego de Saber Interactive. Lo que ya no sabemos es la fecha definitiva.



Sorprende su cancelación, ya que *The Roots* tenía un aspecto prometedor.

Los más vendidos

ESPAÑA

1	Los Sims 2: Abren negocios
2	ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
3	Commandos: Strike Force
4	El Padrino
5	The Elder Scrolls IV: Oblivion
6	Los Sims 2
7	Los Sims: Ed. Deluxe
8	FIFA 06
9	The Elder Scrolls IV: Oblivion Ed. Esp.
10	CSI: Crime Scene Investigation

ESTADOS UNIDOS

1	Los Sims 2: Abren negocios
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion
3	Star Wars: el Imperio en guerra
4	ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
5	World of Warcraft
6	Dungeons & Dragons Online
7	Los Sims 2
8	The Elder Scrolls IV: Oblivion Ed. Esp.
9	ESDLA: La batalla por la Tierra Media II Ed. Esp.
10	Age of Empires III

REINO UNIDO

1	Los Sims 2: Abren negocios
2	ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
3	Star Wars: El Imperio en guerra
4	Los Sims 2
5	Football Manager 2006
6	World of Warcraft
7	Dungeons & Dragons Online
8	The Elder Scrolls IV: Oblivion
9	Rome: Total War Gold Edition
10	El Padrino

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de marzo.

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías este mes de abril. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

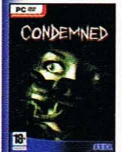
ACCIÓN



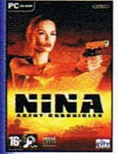
AMERICA'S SECRET OPERATION
Editor: Virgin Play
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
city-interactive.com



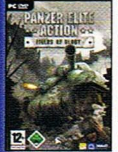
BATTLE OF EUROPE
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.maus-soft.com



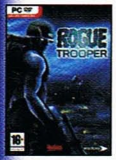
CONDEMNED
Editor: Atari
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8
www.condemnedgame.com



NINA: AGENT CHRONICLES
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.detalion.com



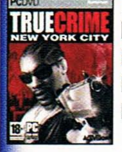
PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7
www.panzereliteaction.com



ROGUE TROOPER
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.roguetrooper.com



SHADOW GROUNDS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.shadowgroundsgame.com/new



TRUE CRIME: NEW YORK CITY
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.activision.com/es_ES/home/home.jsp

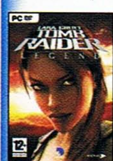


WAR WORLD: TACTICAL COMBAT
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.warworld.net

AVENTURAS



THE SECRETS OF DA VINCI: EL MANUSCRITO PROHIBIDO
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.kheops-studio.fr



TOMB RAIDER: LEGEND
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.tombraider.com

DEPORTES



FIFA WORLD CUP: GERMANY 2006
Editor: Electronic Arts
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8
www.es.easports.com



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.aspyr.com/games.php/pc/thaw

ESTRATEGIA



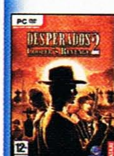
BLACK & WHITE 2: BATTLE OF GODS
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.lionhead.com/botg/index.html



CAMERA CAFÉ
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.nobilis-iberica.com



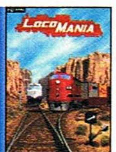
CITY LIFE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.nobilis-iberica.com



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.atari.com/desperados2



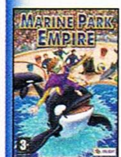
FIRE DEPARTMENT 3
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.firefrance.com



LOCOMANIA
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.loco-mania.com



LOS SIMS 2: DECORA TU FAMILIA
Editor: Electronic Arts
Precio: 14,95 €
Puntuación: N/D
www.portalmix.com/lossims



MARINE PARK EMPIRE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.enlight.com/marine



SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8,5
www.spellforce.com



SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
spellforce.jowood.com



WAR ON TERROR
Editor: Virgin Play
Precio: 49,95 €
Puntuación: 5,5
www.waronterror-game.com

INFANTIL



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
Editor: Atari
Precio: 9,99 €
Puntuación: N/D
www.sonicteam.com/giantegg/index_e.html



SHREK 2: ACCIÓN EN EQUIPO
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.activision.com/es_ES/home/home.jsp

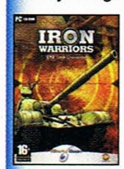


UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.activision.com/es_ES/home/home.jsp

SIMULACIÓN

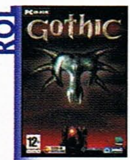


C-130 HERCULES
Editor: Proein
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



IRON WARRIORS: T72 TANK COMMANDER
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.iw.blackbeangames.com

ROL



GOTHIC
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com



GOTHIC II
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com



GOTHIC II: NIGHT OF THE RAVEN
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.piranha-bytes.com

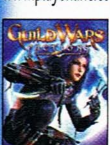
ONLINE



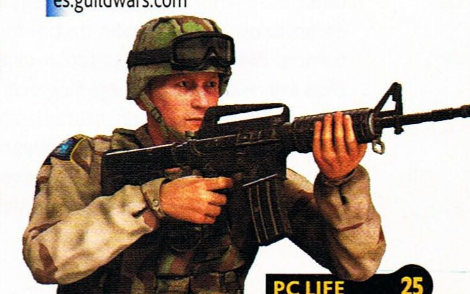
AUTO ASSAULT
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.autoassault.com



FINAL FANTASY XI ONLINE: TREASURES OF AHT URHGAN
Editor: UbiSoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.playonline.com/ff11us/ahturhgan/index.html



GUILD WARS: FACTIONS
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
es.guildwars.com



Medieval 2

Coherencia es la palabra. **Habrá secuela**, sí, pero sólo **cuando esté a punto**. Tampoco reinventarán la fórmula con añadidos estrafalarios: **la mejorarán**. Las batallas cambiarán desenfreno por **sabiduría guerrera**. Ahora, tú sé coherente, y **espera con paciencia** hasta noviembre.

POR A. SALAS



The Creative Assembly, ahora integrada en Sega, ya se ha convertido en todo un referente en el mundo de la estrategia con su demoledora combinación de tiempo real y turnos. Primero nos deleitaron con las luchas entre samuráis, luego llegaron las batallas medievales y por último las grandes invasiones romanas. Esta vez, sin embargo, no han tenido que inventar un nuevo escenario para ambientar su próximo título. Les bastaba con mejorar una época y un clima que conocían sobradamente. *Medieval 2* te trasladará al periodo comprendido entre los años 1008 y 1530, una de las épocas más turbulentas en la historia europea.

Por una parte, se han mantenido algunos elementos de *Medieval*, pero también se ha tomado a *Rome* como referente para integrar o mejorar ciertos aspectos. El resultado no podía ser más prometedor, tal y como hemos podido constatar en la visita que realizamos a la oficinas de Sega en Londres para probar el juego en exclusiva.

Lavado de cara

Lo primero que llama la atención es el aspecto gráfico. El nuevo motor permite recrear escenarios más detallados y unidades con un aspecto mucho más realista. Ya no hablemos del diseño de los personajes, muy logrado, sino de infinidad de detalles que hacen que hallar dos soldados iguales sea realmente



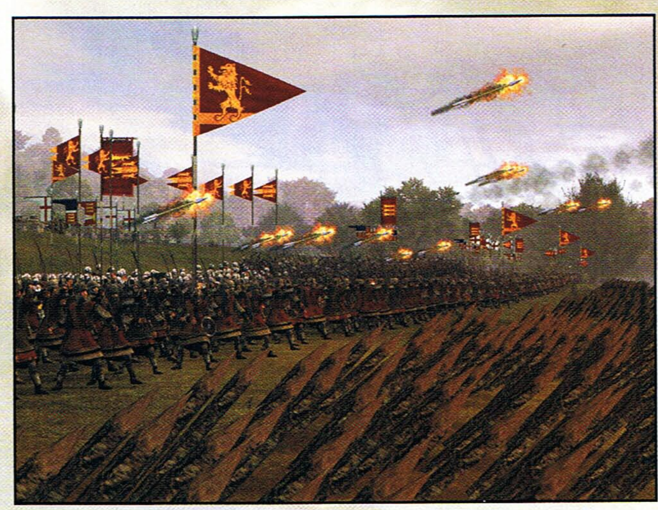
complicado. Olvídate, por tanto, de esas filas de legionarios o de caballeros clonados que se mueven al unísono. El objetivo, en palabras de los responsables de Sega, es dotar a los ejércitos de un aspecto mucho más orgánico. Y para no desentonar, las animaciones tendrán el tratamiento más natural posible, con la clara intención de que no te salgas ni un segundo de la ambientación creada.

En la misma línea, los escenarios también han sido remozados, y no sólo estéticamente hablando. Esta vez los campos de batalla incorporarán pequeños elementos estratégicos, como zonas por las que tendrás que cambiar un choque frontal por un ataque por los flancos. Esta novedad pondrá punto y final a los escenarios llanos por los que podías moverte con total libertad.

Paso ligero

Ya sabes cómo van a lucir las refriegas pero, ¿y la jugabilidad? "Algunos jugadores de *Rome* decían que las batallas eran muy rápidas y que todo sucedía muy deprisa, de modo que si el enemigo te cogía desprevenido en un punto podía causarte mucho daño en poco tiempo, o hasta derrotarte. Hemos querido cambiar esto en *Medieval 2*. Ahora el combate será más pausado y estará enfocado a un tipo de juego más estratégico y táctico". Ahí queda el propósito de los artífices del juego: una estrategia más depurada.


Atacar con caballería a los lanceros no será buena idea.


Los arqueros podrán protegerse con una empalizada frente a su línea.

UNIÓN NACIONAL

Recientemente recibíamos la carta de un lector que se hacía eco de una propuesta formulada a los creadores de *Medieval 2*. En ella hablaba del poco realismo con el que se había tratado la facción ibérica en *Rome: Total War*, apuntando que en esta nueva entrega los españoles tampoco íbamos a salir muy bien parados en lo que a rigor histórico se refiere al haber un solo reino y no tres. Nosotros quisimos indagar los detalles con el equipo que nos mostró el juego y la respuesta fue clara: no habrá división de territorios. Hacerlo así supondría un lastre para la jugabilidad y dificultaría mucho el progreso en la campaña, por lo que prefieren que sean los modders los que se encarguen de la revisión histórica. Para ello darán todo el soporte posible. Eso sí, nos aseguraron que las unidades serán históricamente fieles. Puedes respirar tranquilo, pues, nosotros no vimos ni rastro de engendros del calibre de los soldados toro de *Rome*.




¡Muere, sarraceno! Las Cruzadas serán uno de los puntos clave de *Medieval 2*.

La música también se ha tenido muy en cuenta a la hora de ambientar la acción. Tendrás más temas que llenarán de ritmo las batallas y, por si fuera poco, éstas variarán según el curso de la refriega. Y por supuesto, si lo que te va es la fuerza de la dialéctica, te saciarás con las arengas previas al inicio del combate.

En cuanto a la gestión y a la estrategia por turnos, las novedades no son pocas. Para empezar, el mapa será muy parecido al de *Rome*, pero los asentamientos se dividirán en dos a partir de ahora: ciudades y castillos. Mientras que el primer tipo de núcleo estará más enfocado al aspecto comercial y financiero, los castillos actuarán como centros de reclutamiento en los que podrás entrenar varias unidades por turno, y no sólo una como hasta ahora. De ti dependerá el tipo de población que quieras construir. También podrás convertir un tipo de asentamiento en otro, aunque te costará mucho más tiempo, dinero y esfuerzo, de modo que conviene meditar la elección.

Para los jugadores más emprendedores habrá un nuevo reto: descubrir y conquistar las Américas. En el juego aparecerá representada como una porción de todo el territorio, concretamente la dominada por los aztecas. Si consigues trasladarte hasta el nuevo continente y hacerte con los recursos de esa zona, tus reservas de oro se incrementarán notablemente, facilitándote mucho tu labor en la campaña. Por supuesto, la facción española tendrá mucho que decir al respecto.

> *Para los jugadores más emprendedores habrá un nuevo reto: descubrir y conquistar las Américas*

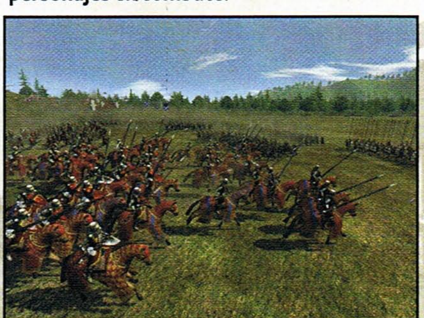
El opio del pueblo

Y siguiendo con los grandes cambios en lo que a jugabilidad se refiere, uno de los principales pilares en los que se basará el juego será la religión. Contar con un devoto grupo de sacerdotes y con la bendición del Papa de turno no será una mera cuestión simbólica, sino que podrá tener grandes repercusiones en tu imperio o en el de tus enemigos. Construir catedrales o participar en las Cruzadas será el camino más rápido para asegurarte un buen porvenir en la Tierra. Por supuesto, si uno de tus sacerdotes sale elegido cardenal y posteriormente Papa, lo tendrás mucho más fácil.


Se incluirán más animaciones para los personajes en combate.


No podían faltar las batallas en Tierra Santa con sus paisajes desérticos.


Consigue unos cuantos cañones y causarás estragos en la infantería enemiga.


Las cargas de caballería serán devastadoras contra los soldados de a pie.

La diplomacia también tendrá gran importancia, pero no pienses en espías, sino en princesas. Ellas serán el quid de la cuestión. Estos personajes, que a primera vista pueden parecerte poco relevantes, tendrán dos funciones principales. En primer lugar actuarán como diplomáticas. En este sentido, las opciones y la interfaz de diplomacia se han mejorado y ampliado, ofreciendo ahora más información sobre la facción con la que estés tratando. Pero las princesas también podrán casarse con un general de otra facción. Si tienes éxito y el pretendiente acepta conseguirás que se una a tu facción, y con él todo su ejército.

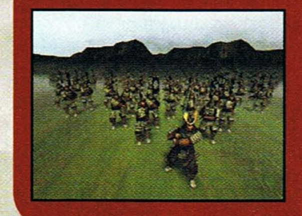
Habrá más personajes importantes en el mapa de campaña. Por una parte están los mercaderes, auténticos expertos en localizar los recursos de cada provincia y empezar a derivar sus riquezas hacia tus dominios (en *Rome* sólo llegabas a ver qué tipo de riqueza había, pero sin poder intervenir sobre ella). También jugarán un gran papel estratégico al contar con, digámoslo así, estrategias de marketing agresivas. Esto es, podrás hacer que sustraigan las riquezas de un territorio enemigo y, por ende, dejarles sin recursos. Por último dispondrás de los implacables asesinos que, como ya sucedía en *Shogun*, vendrán acompañados de cinemáticas de éxito o fracaso para cada misión que les encargues. Está claro que la espera hasta noviembre se nos hará muy larga.

UNA SAGA TOTAL

The Creative Assembly ya ha hecho historia, y no sólo por haber recreado tres periodos de nuestro pasado, sino también por haber convertido su saga en todo un referente de la estrategia. He aquí sus obras anteriores.

SHOGUN: TOTAL WAR (2000)

El Japón feudal sirvió de escenario para ambientar el primer *Total War*. Supuso toda una revolución en el mundo de la estrategia. Con su combinación de tiempo real y turnos y sus batallas multitudinarias forjó una sólida base para la saga. Su expansión, *The Mongol Invasion*, tampoco defraudó.



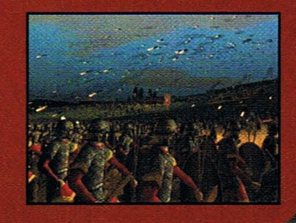


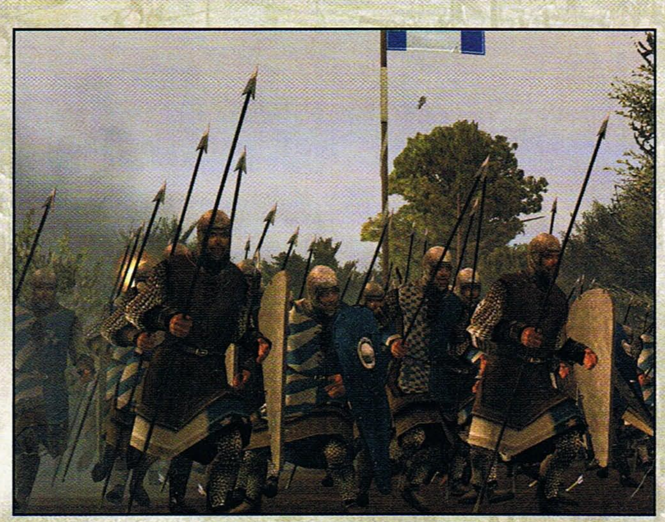
MEDIEVAL: TOTAL WAR (2002)

Medieval fue el siguiente paso de The Creative Assembly. La inclusión de nuevos elementos diplomáticos y de comercio, los gráficos y la jugabilidad mejorada y las 12 facciones jugables (con héroes históricos) hicieron que este título y su expansión, *Viking Invasion*, llegaran lejos.

ROME: TOTAL WAR (2004)

La última de las entregas y la más espectacular gráficamente hablando. No en vano fue considerado como uno de los mejores juegos de estrategia del momento y demostró que a los padres de esta saga aún les quedaba mucha guerra por dar. Incluso tras su notable expansión, *Barbarian Invasion*.




Las múltiples combinaciones dan un aspecto casi único a cada soldado.


En un asedio, podrás encontrarte con hasta tres murallas de defensa.



© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
* Requiere la compra del producto y acceso a internet. El jugador es responsable de los costes de su conexión a internet
Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
NCSOFT
ARENANET

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** IO Interactive • **EDITOR:** Proein • **DISPONIBLE:** Mayo

HITMAN
Blood Money

Ya van para cuatro las visitas de este **alopécico**, elegante y serio **asesino**. El agente 47 **nunca está para bromas** y, a pesar de haber pasado por la clínica del doctor progreso informático, no te esperes una sonrisita en la próxima entrega. Nada, **él sólo elimina a sus objetivos** limpiamente. Sin dejar huella. **Todo un profesional**.

POR G. MASNOU

Hitman: Blood Money será un juego deliberadamente continuista. Los más de 10 millones de copias vendidas de las tres primeras entregas de la saga avalan la decisión de IO Interactive. El Agente 47 y sus expeditivos métodos de asesinato han calado hondo en una inmensa cantidad de jugadores y la desarrolladora danesa no está por la labor de practicar un salto mortal sin red. Nada de reinventarse el libro de estilo de la saga y arriesgarse a perder el favor de un público ya ganado de antemano.

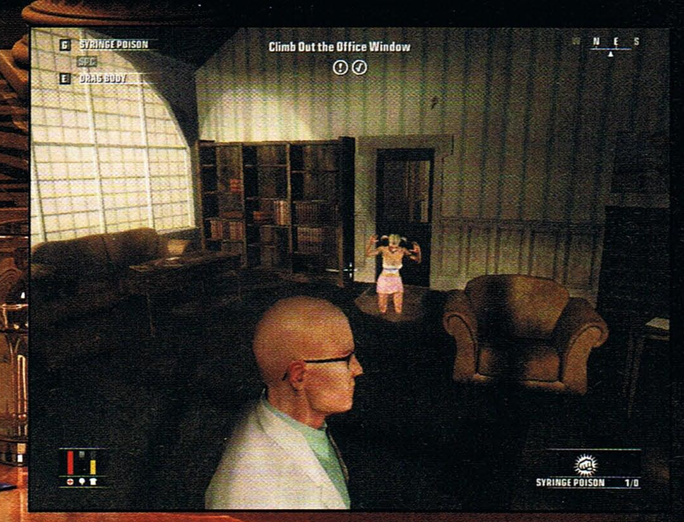
Esta cuarta entrega de la saga seguirá apostando por la fórmula de siempre, ofreciendo una más que notable libertad de movimientos a la hora de cumplir con los objetivos asignados. Los jugadores más viscerales y de gatillo fácil podrán afrontar *Blood Money* al más puro estilo *Max Payne*, aparcando cualquier tipo de sutileza y eliminando a todo bicho viviente del mapa. Aunque las mayores posibilidades de éxito seguirán del lado de los jugadores más cerebrales y estratégicos, utilizando disfraces, bajando los fusibles

para moverse sigilosamente por la oscuridad, estrangulando silenciosamente a los enemigos o haciendo uso de las habilidades de 47 como francotirador. O sea, poniendo en práctica un verdadero recital de la muerte.

Otro de los aspectos de *Hitman* que por desgracia parece que seguirá intacto en esta cuarta entrega es la molesta mecánica de ensayo y error. Al igual que en *Codename 47*, *Silent Assassin* y *Contracts*, no todas las estrategias de asesinato serán igual de efectivas y llamar excesivamente la atención de los enemigos o activar algunas alarmas significará en muchos casos tener que abandonar la misión y empezar de nuevo.

Todo por la pasta

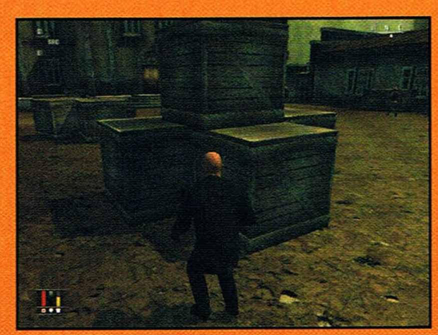
Una de las novedades más significativas de *Blood Money* será el peso del dinero en el juego. A pesar de su calvicie, nuestro agente sabrá muy bien cuánto cuesta un peine. La agencia ICA para la que trabaja el protagonista se encuentra amenazada por una organización rival que está eliminando uno a uno a todos sus agentes. Con el objetivo de salvar la piel e investigar el meollo del asunto, el Agente 47 decidirá viajar a Norteamérica para cometer una serie de crímenes selectivos con los que lograr dinero. El poder adquisitivo del calvo asesino dependerá de su actuación en las misiones. De este modo, un jugador que evite ser detectado y elimine limpiamente a los enemigos recibirá una mayor recompensa que uno que se dedique a disparar como un poseso.



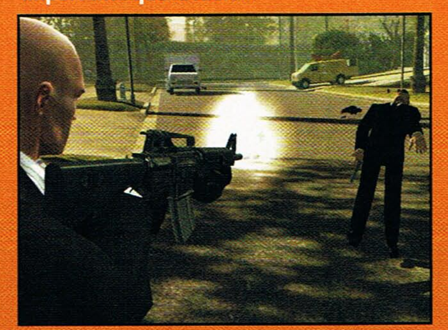
El agente 47 adoptará mil y una apariencias distintas.



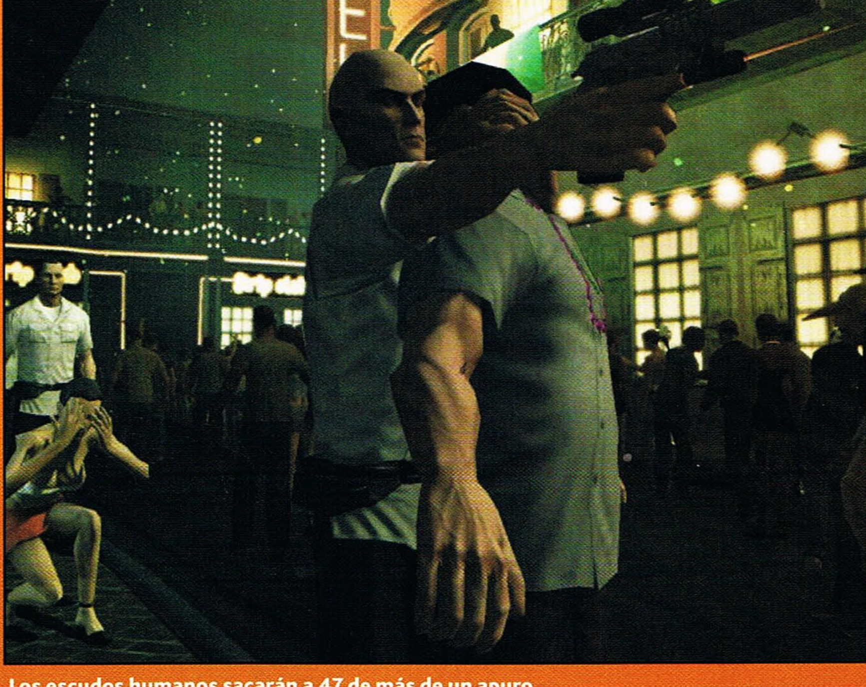
El modelado de los personajes mejorará ostensiblemente.



En *Blood Money* el sigilo será tan o más importante que la fuerza.



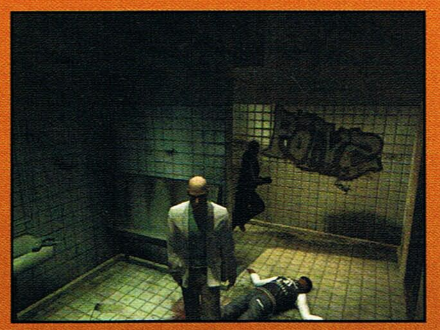
Habrá una enorme variedad de armas de fuego, todas ellas modificables.



Los escudos humanos sacarán a 47 de más de un apuro.



Ave que vuela... al contenedor. Ni de los simpáticos travestidos tiene piedad.



Un disparo, un muerto: como en la vida misma, vaya.

Igual de importancia tendrá el nivel de popularidad del protagonista. La identidad secreta de un Hitman es sin ningún tipo de duda su activo más valioso. En *Blood Money* un baño de sangre no pasará inadvertido ante los ojos de la ley y de los medios de comunicación. En función de cómo afrontes cada misión, te complicarás más o menos la vida, ya que los personajes reaccionarán ante la presencia de 47 según su historial. Dejar un testigo de un asesinato o ser captado por alguna cámara de vigilancia hará que aumente el nivel de popularidad de 47, convirtiéndole en una cara reconocible en lugar de un simple número. En consecuencia, levantará más sospechas entre los enemigos y los civiles podrán llegar a huir despavoridos en busca de la fuerza del orden más cercana nada más verle.

Dado que la mayoría de misiones de *Blood Money* transcurrirán en zonas públicas llevar a cabo los asesinatos será mucho más difícil si la cara de 47 se convierte en portada de la prensa.

Por otro lado, los jugadores más habilidosos podrán utilizar el dinero para disminuir el nivel de popularidad de 47 sobornando a testigos, corrompiendo a policías o concertando servicios extras de la ICA para que hagan desaparecer un cadáver olvidado en la escena del crimen.

PUBLICIDAD POLÉMICA

Hitman: Blood Money se acerca y la maquinaria publicitaria de Eidos Interactive empieza a mover sus engranajes. El primer anuncio en Estados Unidos sobre las nuevas aventuras del agente 47 ha conseguido su objetivo: encender las iras de algunos medios de comunicación y convertirse en el centro de atención de todas las miradas. Bajo la leyenda "Bellamente ejecutada", yace inerte el cuerpo de una atractiva mujer ligera de ropa y con un tiro en la frente. No hay para tanto.

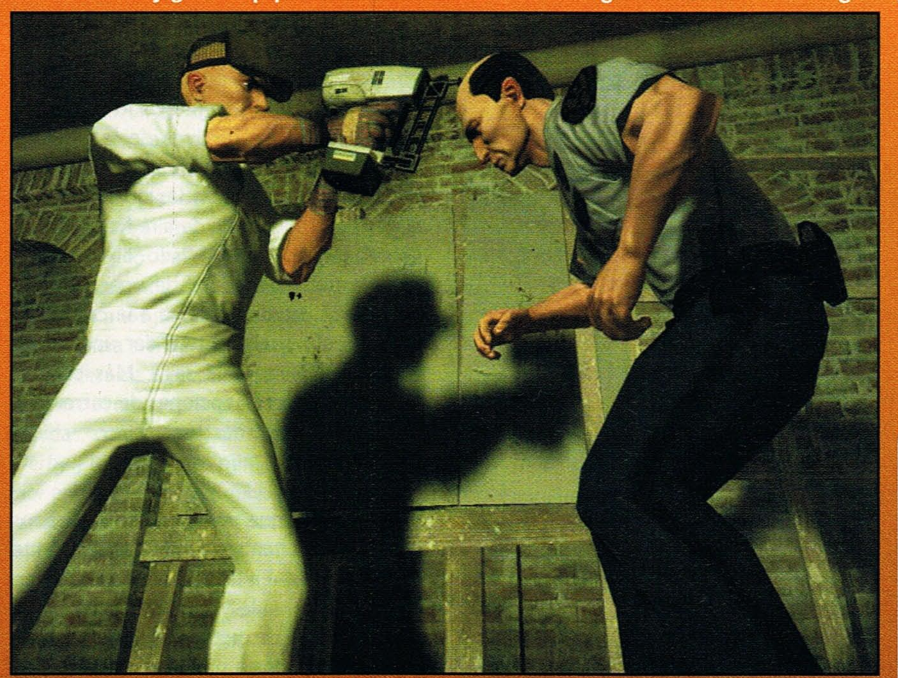


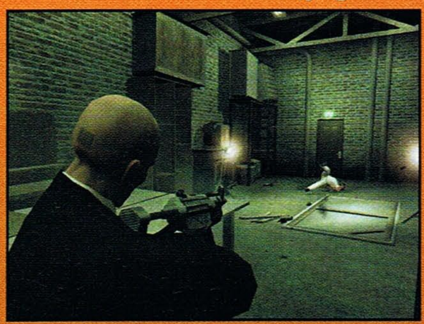
De armas tomar

El repertorio de movimientos de combate de 47 aumentará considerablemente en *Blood Money*. Cuando


Los ciudadanos jugarán un papel fundamental en esta nueva entrega.


Si te mueres de ganas por saber cómo acabará la escena, juega.


Bricomanía estuvo a punto de realizar este trabajito manual en directo. Asco de censura.


Después de tirar el cadáver al río, se tomó un whisky a palo seco en el club de siempre.

el protagonista desenfunde un arma, podrá ocultarla temporalmente detrás de su espalda hasta que esté listo para abrir fuego. También podrá utilizar a los enemigos a modo de escudo humano mientras dispara, empujarlos al vacío o incluso apoderarse de su arsenal ejecutando espectaculares movimientos de desarme. Y si no hay nada a mano, siempre se puede improvisar con algún elemento del entorno, como por ejemplo colocando una bomba lapa en una lámpara y provocar que ésta caiga encima de un enemigo, haciendo que todo parezca un simple accidente y no un calculado asesinato.

El dinero también permitirá al usuario modificar las armas de fuego y mejorar su rendimiento. Cada una de las 47 armas del juego tendrá entre 10 y 15 modificaciones, desde silenciadores, pasando por mirillas láser, más potencia y precisión o incluso mayor capacidad de munición. En los niveles más avanzados incluso será posible crear armas imperceptibles por los detectores de metales. Todas estas mejoras viajarán de una misión a otra y te permitirán preparar mejores y más complejas estrategias.

Un baño de sangre no pasará inadvertido ante los ojos de la ley y de los medios de comunicación

En una reciente entrevista, Adam Lay, el productor del juego, declaró que "a la hora de desarrollar *Blood Money* hemos tenido en cuenta a toda nuestra comunidad de fans y las numerosas opiniones escritas en foros de videojuegos varios para dar forma a la que sin duda será la mejor entrega de la saga". Esperemos que así sea.

AGENTE DIESEL



A mediados del próximo año se estrenará en los cines de todo el mundo la adaptación cinematográfica de *Hitman*. Dirigido y escrito por Skip Woods *(Operación Swordfish)* y producido por la 20th Century Fox, el film contará con la estimulante presencia de una de las mayores estrellas del Hollywood actual, Vin Diesel *(Pitch Black)* en el papel de agente 47. Esperemos que con esta adaptación termine la cruel tradición de convertir videojuegos de éxito en películas abominables.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... *Blood Money* será el *Hitman* de siempre pero pulido de arriba a abajo, con mejores gráficos, más libertad de acción y un agente 47 mejor dotado.

A MEJORAR... La mecánica seguirá basándose en gran medida en el ensayo y error. Será una experiencia de difícil digestión para los jugadores casuales.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Bugbear Entertainment • **EDITOR:** Empire Interactive • **DISPONIBLE:** Junio



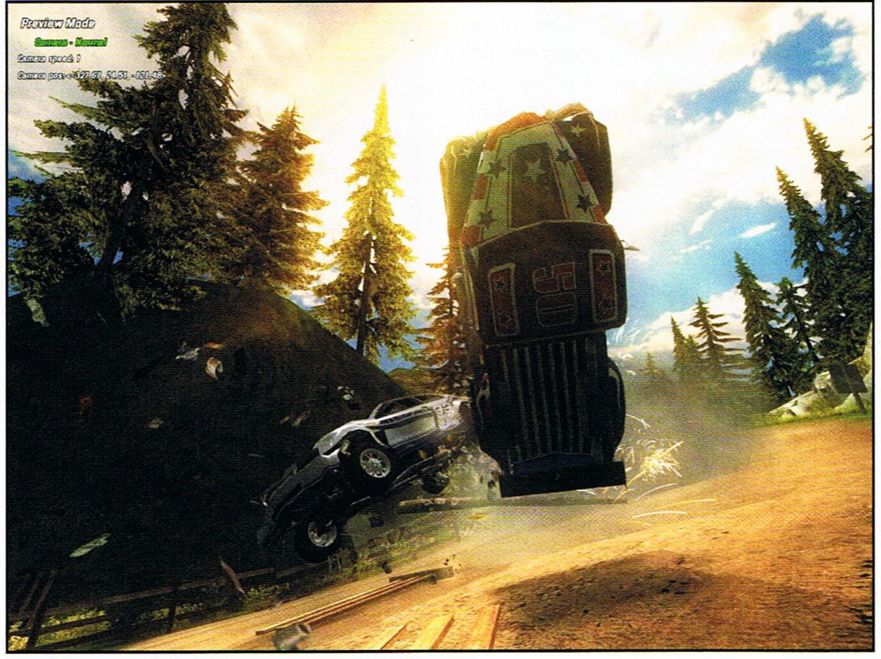
FLATOUT 2

Aquí **no te bonificarán** el seguro **por ser un conductor intachable**, así que pisa el acelerador y **que vivan los bollos**, que para eso es un juego. Eso sí, como dice Juan Tamariz antes de un truco, ni se te ocurra **intentarlo por tu cuenta**.

POR J. FONT



Un juego que hará saltar chispas, capas de pintura y lo que se ponga por delante.



Provocar espectaculares colisiones tendrá su recompensa.

Hablar de *FlatOut* es hacerlo de uno de los juegos de carreras más destructivos de la historia. Su particular idiosincrasia centrada en las carreras desbocadas en las que todo vale supuso una bocanada de aire fresco en un género a veces demasiado obsesionado por plasmar la realidad de unas carreras "fair-play". Bugbear vuelve a la carga con una secuela que promete dar una nueva vuelta de tuerca a la saga. Más coches, más circuitos, más opciones de carreras y, en definitiva, más destrucción.

VELOCIDAD ANTE TODO

Para aquellos que no estén familiarizados con la anterior entrega, hay que saber que la saga se basa en un estilo de conducción totalmente arcade y que los circuitos están llenos de estructuras y objetos rompibles destinados a provocar el caos, algo que se potenciará en *FlatOut 2*. Según Rob Noble, director de marketing de Bubgear, "en los circuitos encontrarás hasta 3.000 objetos que podrás arrollar, además de utilizar establecimientos como atajos". La inclusión de tantos objetos hará que el escenario sea más caótico a cada vuelta, pues además los efectos de tus correrías quedarán para la siguiente vez que pases por el mismo tramo. Lo mejor de todo es que la conducción temeraria y destrozar el escenario tendrá premio.

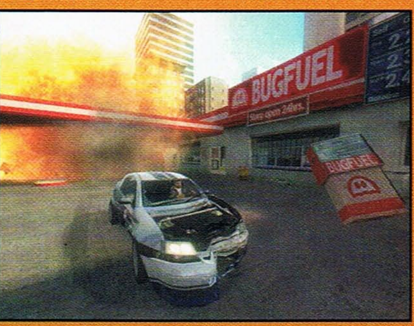
El juego girará en torno a un modo Campeonato en el que tendrás que superar distintas competiciones. Empezarás con la Copa Principiantes y acabarás en la Gran Final. Cada copa contará con distintas carreras. Al finalizar, deberás estar entre los tres primeros para pasar a la siguiente competición. "No deberás ganar las carreras. Basta con sumar los suficientes puntos para pasar", nos comentó Rob Noble. De este modo, deberás estar pendiente de tus rivales directos y de los pilotos que mejores puntuaciones obtengan. Podrás cambiar su suerte provocando alguna colisión múltiple.



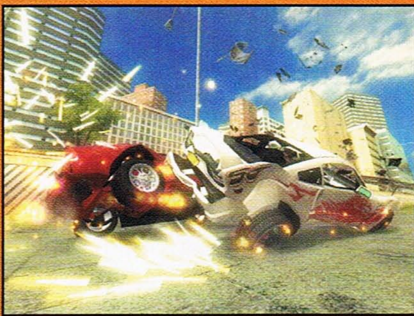
El modelado de vehículos y escenarios será de última generación.



En las arenas sólo habrá un ganador seguro: el chapista.



A cada vuelta el caos será mayor. A ver quién atraviesa el fuego.



Podrás mejorar las prestaciones y ponerlas a prueba contra los rivales.

Para que esto funcione, también se está trabajando la inteligencia artificial de los adversarios. Cada rival contará con varias habilidades que determinarán su comportamiento en la carrera. Además en esta nueva entrega "los adversarios dispondrán de Nitro y lo utilizarán con acierto". Con ello se pretende dar el mismo número de opciones a los jugadores controlados por la inteligencia artificial. Claro que el buen uso dependerá de su coeficiente cibernético.

Junto al campeonato encontrarás carreras rápidas, contrarreloj, arenas de *Destruction Derby* y los populares minijuegos de la anterior entrega en los que debías lanzar al piloto a través del parabrisas para conseguir los objetivos de cada uno de ellos. Esta oferta se verá ampliada con más pruebas, circuitos y, en esta ocasión, partidas multijugador de hasta ocho participantes.

Chapa y pintura

El juego contará con 34 vehículos. Encontrarás desde coches compactos hasta camionetas, pasando por deportivos o los V8 que protagonizaban en solitario la anterior entrega. Todos ellos dispondrán de unas prestaciones básicas que podrás mejorar adquiriendo componentes con el dinero que ganes en las carreras.

Se han recreado varios ambientes que harán que conduzcas por asfalto y por tierra. En cada momento, podrás escoger el vehículo que se adapte mejor a la superficie en la que vas a competir. Rob Noble puntualizó que "a pesar de utilizar un estilo de conducción arcade, notarás diferencias entre los vehículos de tracción delantera y total. Más según la superficie".

FlatOut 2 aportará más coches, más circuitos, más opciones de carreras y, en definitiva, más destrucción

Los desarrolladores están poniendo toda la carne en el asador para hacer de este juego algo más dinámico y vertiginoso que el original. Por ello se están mejorando aspectos como el bloqueo de los vehículos con los objetos del escenario, además del hecho de que cada dos por tres el piloto saliera despedido. Por otra parte, la vuelta a pista en esta entrega se hará con el coche en marcha para no perder dinamismo.

Bubgear apuesta por mantener el estilo de juego de la anterior entrega mejorando aspectos como la jugabilidad y las recompensas de los choques. El resultado: un espectacular siniestro total.

MÁS COLISIONES

Además de las opciones para un solo jugador, la nueva entrega contempla nuevas fórmulas de ocio online. Aquí algunas de ellas.

CIRCUITOS DE *DESTRUCTION DERBY*

Podrás medirte con los adversarios solo o en pareja. Salta al ruedo y no pares hasta que sólo quede uno. Destrucción asegurada.



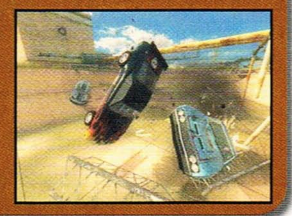


PRUEBAS *RAG DOLL*

Basado en los minijuegos en los que debes lanzar al piloto a través del parabrisas para conseguir el objetivo. Los jugadores desfilan uno tras otro.

CAZADOR DE PRESAS

Se trata de dar caza a los adversarios. La forma de cazarlos es colisionar con ellos. Entonces pasan de perseguidos a perseguidores.



Lo esencial

A SEGUIR... El juego ampliará con creces la experiencia de la anterior entrega. Habrá más coches, más modos y un sistema de juego más dinámico.

A MEJORAR... La destrucción y las colisiones, por espectaculares que sean, pueden acabar cansando. Habrá que ver qué otros atractivos te mantienen pegado al volante.







GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** GSC Game World • **EDITOR:** N/D • **DISPONIBLE:** Septiembre

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Los elfos y los no muertos, por algún motivo que se nos escapa, suelen coincidir en todo tipo de saraos. Y la verdad, **montan unas juergas** que ni Maradona en Cuba. Por eso será que nos gusta verlos **en un mismo mundo**. Ellos se sobran para **que reine la fiesta**.

POR A. SALAS

Como demuestra este mes *Spellforce 2*, corren tiempos de mestizaje, aunque los intentos de mezclar los géneros de estrategia y rol en un mismo título vienen de lejos. Mucho ha llovido desde aquel *Kingdom under Fire*, y numerosos son los títulos de estrategia que han incorporado elementos de rol en su fórmula desde entonces. Sin ir más lejos, *Warcraft III* ofrecía la posibilidad de equipar a sus héroes con objetos que mejoraban sus aptitudes y habilidades, pero sólo se trataba de pequeñas pinceladas de rol dentro de un mar de estrategia.

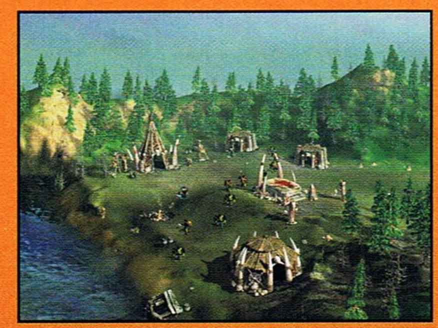
DOBLE JUEGO

La saga *Spellforce* ha ahondado en este concepto híbrido, pero *Heroes of Annihilated Empires* pretende ir aún más lejos. La idea es combinar los elementos clásicos de cualquier título de estrategia con el manejo de héroes al más puro estilo *Diablo*. Y lo más interesante es que, como nos explicó Oleg Yavorsky, jefe de producto de GSC, podrás disponer de un margen muy amplio para explotar la vertiente de rol o la de estrategia.

Por una parte tendrás la clásica selección de estructuras y unidades que controlar en combate como en cualquier título de estrategia en tiempo real. Pero hay además tres héroes en cada facción a los que podrás manejar como personajes de un juego de acción y rol al uso. Estos héroes ganarán puntos de



Los elfos, al igual que las cabras, siempre tiran *pa'l* monte.


Además de las principales facciones, también encontrarás otras neutrales.


La ambientación promete ser uno de los platos fuertes de *HoAE*.


En islas como ésta no nos importaría revivir la época hippy.

experiencia, podrán recoger múltiples armas y piezas de armadura y tendrán una ventana de inventario y equipo muy parecida a la de juegos como *Diablo*. También contarán con un interesante sistema de habilidades especiales cuyo uso recuerda al juego de cartas *Magic*. Avanzar explotando los elementos propios de la estrategia o las capacidades de los héroes dependerá de ti.

Por supuesto, los escenarios están diseñados para poderse jugar de cualquiera de los dos modos. Incluso se han incluido mundos subterráneos que tus héroes pueden explorar para ganar puntos de experiencia y conseguir toda clase de tesoros. Tampoco faltarán las misiones secundarias. Defender a un grupo de goblins o acabar con un contingente de enemigos que acosa a un grupo de compatriotas no sólo puede reportar experiencia adicional para tu héroe, sino también valiosos objetos y tesoros.

Fuerzas desconocidas

Pero, ¿qué trasfondo va a tener este combinado? Pues ni más ni menos que el típico mundo de fantasía que conoces de sobra, aunque con alguna pequeña variación. En primer lugar debes saber que *Heroes of Annihilated Empires* será parte de una trilogía, y en esta primera entrega habrá un total de cuatro razas disponibles: elfos, no muertos, gente de las nieves y *mechs*. De todos modos, sólo las dos primeras civilizaciones aparecerán en la campaña, relegando a las otras a los modos multijugador y escaramuza. Eso sí, cobrarán mucho más protagonismo en los próximos títulos de la trilogía.

Heroes of Annihilated Empires incluirá cuatro razas jugables y será parte de una trilogía

Todo este conglomerado de civilizaciones, que tiene la magia como un elemento más en su vida cotidiana, verá su existencia en peligro cuando una fuerza que parece venir de otro tiempo pretenda acabar con ellos. Ni de broma te vamos a desvelar más detalles. Sin embargo, si te pica la curiosidad, Yavorsky nos hizo entrega de una demo que publicamos en el DVD de este número. Su intención es que no sólo te lo pases pipa, sino que te sueltes la melena y les escribas diciendo qué te ha parecido y qué mejorarías del juego (ya sean bugs o aspectos mejorables). ¿A qué esperas?

ENTREVISTA CON OLEG YAVORSKY, JEFE DE PRODUCTO DE *HOAE*

"RESCATAMOS BUENAS IDEAS Y AÑADIMOS LAS NUESTRAS"

Tras la presentación que Yavorsky nos hizo sobre *Heroes of Annihilated Empires* llegó el turno de hacerle alguna que otra pregunta para averiguar más sobre esta saga que van a inaugurar.

PC LIFE: ¿Cuál ha sido vuestra principal fuente de inspiración a la hora de crear *HoAE?*
OLEG YAVORSKY: Varias: las sagas *Warcraft, Total Annihilation, Diablo, Heroes of Might & Magic* y *Age of Empires*... Hemos querido incorporar lo mejor de todas ellas y combinarlo con nuestra propia visión de cómo debe ser un juego. Rescatamos buenas ideas y añadimos las nuestras.

PCL: ¿Y qué hay acerca del fuerte influjo de *El Señor de los Anillos?*
O.Y.: (Entre risas) Sí, es cierto. Somos muy fans de la trilogía y también hemos querido incluir algún pequeño guiño.

PCL: Hablando de trilogías, la primera parte de *HoAE* sale en septiembre. ¿Cuándo tendremos ocasión de ver las otras dos?
O.Y.: Nuestra intención es sacar un nuevo episodio pronto, entre seis y nueve meses después del primero.

PCL: ¿Habéis pensado incluir un editor de niveles?
O.Y.: Sí, es una posibilidad, pero sería algo posterior a la salida del juego.

Lo esencial

A SEGUIR... El buen equilibrio que debería haber entre estrategia y rol y unas partidas multijugador de lo más dinámicas y emocionantes.

A MEJORAR... La interfaz aún está pendiente de alguna que otra mejora, así como la estabilidad en general del juego. Ya están manos a la obra.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Simbin Development Team • **EDITOR:** N/D • **DISPONIBLE:** Verano

GTR 2

FIA GT Racing Game



¡Admítelo! Se te ha pasado el arroz para despuntar en una **competición automovilística**. La culpa la tienen tus padres que se negaron a **comprarte un kart**. Como diría Sigmund Freud, véngate de tus progenitores, **súbete a un Ferrari** y demuestra **lo que vales**.

POR J. FONT

Pocas veces la coletilla 2 ha significado tanto en una serie. Simbin está trabajando duro para que su juego alcance una evolución acorde al trabajo y tiempo invertidos. Su brillante primera entrega supone un buen punto de partida. La idea es modificar tantos aspectos y añadir tantas características como sea necesario para acercarse cada vez más a una simulación realista. Todo ello sin olvidar que se trata de un juego, no de un test para aprendices de piloto. Por lo tanto, el reto es aunar realismo con espectáculo y entretenimiento.

OPCIONES A LA CARTA

El título incluirá tres modos de juego nuevos. Podrás competir en carreras contrarreloj contra vehículos fantasma, apuntarte a una escuela de conducción para mantener los caballos del coche bajo control o vivir los cuatro días de competición que engloban una carrera de resistencia de 24 horas. Lógicamente en estas últimas competiciones asistirás a los ciclos día y noche y soportarás los caprichos de la meteorología.

Un elemento que repetirá es la tecnología Track-IR. Con el dispositivo adecuado, podrás mirar por la cabina con un simple movimiento de cabeza. Algo muy práctico cuando utilizas la vista en primera persona y quieres echarle un vistazo a los retrovisores.

Da la bienvenida a gráficos que explotan las posibilidades de DirectX9. Con este



Desacelerar después de una recta precisará de toda tu pericia.



Después de las colisiones, tu coche necesitará de mimos y curas.



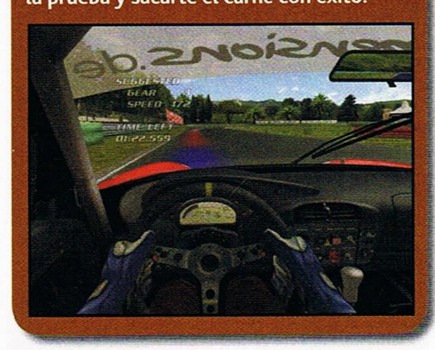
GTR 2 seguirá apostando por la simulación.

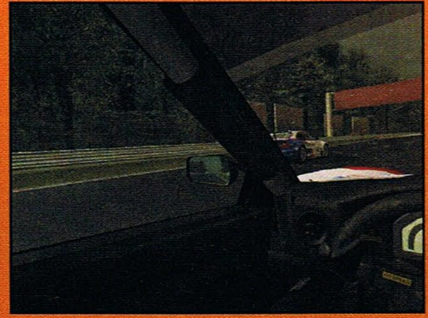


Deberás cuidar tu vehículo si no quieres acabar fuera de carrera.

ESCUELA DE CONDUCTORES

En esta nueva entrega se incluirá un modo de práctica en el que podrás aprender a controlar los caballos de tu vehículo. Estará repartido en varias secciones y constará de vídeos explicativos y pruebas prácticas. En éstas, encontrarás ayudas que te sugerirán el mejor modo de superar la prueba y sacarte el carné con éxito.





Los retrovisores servirán de algo más que de adorno en *GTR 2*.



Dependiendo de la hora, el sol podrá hacer mella en la visibilidad.

cambio, se mejorarán las luces dinámicas, los reflejos y los efectos de partículas. Por tanto, el aspecto visual será inmejorable en todos los detalles.

OJO CON EL ASFALTO

Otro de los elementos mejorados será el sistema físico del juego. Por ejemplo, los paneles que se desprenden después de una colisión serán algo más que bloques. Se partirán en partes más pequeñas e irregulares. La física de las ruedas también ha pasado por su particular plan Renove. Todo por el realismo. Su comportamiento variará no sólo por el desgaste o la superficie de la pista, sino por la propia velocidad del vehículo. Cuanto menos aceleres, más notarás que el coche se agarra a la carretera.

Los desarrolladores incluirán la denominada tecnología LiveTrack. Con ella pretenden hacer del circuito un elemento vivo. La pista puede acabar pareciéndose más a una plaza de pueblo tras un botellón que a una inmaculada maqueta pixelada. En ese sentido apreciarás que a cada vuelta quedan vestigios del desgaste de los neumáticos y de las partículas y objetos que aterrizan en el asfalto después de una salida de pista o una colisión.

La conducción se resentirá de este detalle y, si dispones de tecnología ForceFeedback, percibirás las irregularidades y los objetos que pises. Una nada sutil invitación a que trates tu coche con el tacto que merece. Acelerones o frenadas bruscas harán que en décimas de segundo pierdas el control del vehículo. Por fortuna, los corredores menos avezados podrán activar ayudas en la conducción para hacer el juego más llevadero. Además, se podrá elegir entre tres niveles de dificultad.

Cuidado con estrellarte a propósito para disfrutar de lo espectacular de los efectos

Los coches y circuitos del juego son una prueba palpable de la evolución que comentábamos al principio. Se incluirán nada menos que alrededor de 140 vehículos, algunos nuevos y otros rescatados de la primera entrega. Pero todos ellos adaptados a las nuevas reglas físicas y gráficas. Con los circuitos pasará algo similar. Encontrarás los trazados del campeonato actual junto a circuitos de anteriores competiciones GTR. Serán reproducciones fidedignas y los recuperados de la anterior entrega estarán perfectamente actualizados, con cualquier remodelación que se haya llevado a cabo.

Algunos circuitos contarán con más de un trazado. En este aspecto, no estaría de más que, aunque poco reales, se incluyeran ayudas para advertir al pobre piloto del trazado correcto. Utilizando la vista interior, el desnivel del circuito impide en ocasiones distinguir el camino correcto del que te llevará al desastre. Así que, si no se soluciona en la versión final, tendrás que ejercitar la memoria. *Peccata minuta* para un juego que trata de hacer realidad tu sueño de correr en la modalidad GTR. Todo apunta a que lo conseguirá con creces. ¿Preparado para disfrutar de la alta competición?

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los cambios en la física del juego y los efectos visuales prometen hacer del juego una experiencia notablemente renovada. Simulación con mayúsculas.

A MEJORAR... El exceso de realismo hace que en algunas ocasiones la diversión quede relegada. Se agradecerían más elementos que facilitaran la conducción.

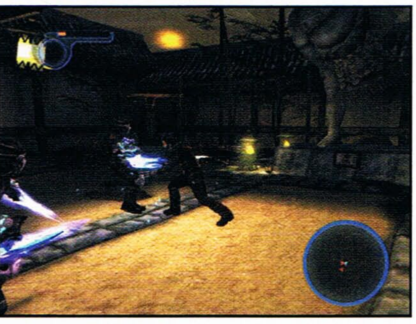
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Z-Axis • **EDITOR:** Activision • **DISPONIBLE:** Mayo

X-MEN
El videojuego oficial

Los mutantes tienen dos problemas: **son raros** como ellos solos y, para colmo, están obligados a **salvar el destino** de nuestro planeta. **Con tanto trabajo**, no nos extraña que recurran al pluriempleo: **tres películas** y **tropecientos videojuegos**, que se sepa.

POR M. GONZÁLEZ

Parece un pitufo con cola pero repartirá leches como un campeón.



Lobezno haciendo lo que mejor sabe hacer: cortar jamón.

A ver si lo adivinas. Tenemos cerca el estreno de una película con una famosa licencia mutante. ¿Qué va a llegar a las tiendas que empieza por "video" y acaba en "juego"? Muy sagaz. Y para más señas, de acción. El título de Z-Axis será un juego de puñetazos al viejo estilo. Para que la licencia no quede poco sabrosona se han estirado con el argumento y, en lugar de seguir fielmente la película, te presentará lo acontecido entre la segunda y la tercera entrega. Zak Penn (coguionista de la película) y Chris Claremont (dibujante de Marvel) se encargan de perfilar el interludio.

TRES PATRULLEROS

Bajo la perspectiva de Lobezno, Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo, deberás volver al lago Akali y destruir el segundo cerebro que Striker construyó en *X-Men 2*. Paralelamente tendrás que enfrentarte a una malvada y misteriosa organización, Hydra, que intenta hacerse con la codiciada sesera. La posible resurrección de Jean Grey y la aparición de una curación para los mutantes serán otros de los ejes del argumento.

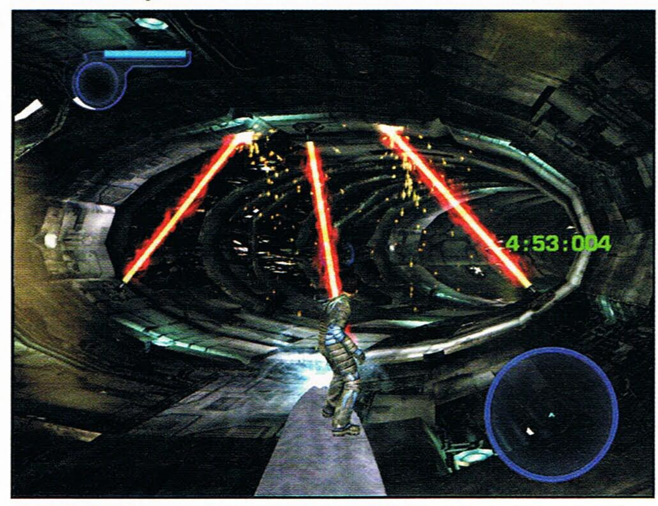
Cada uno de los tres personajes en liza dispondrá de su propio estilo de juego. Con el Hombre de Hielo volarás (o, mejor dicho, resbalarás) por el escenario gracias al caminito de hielo que se prepara. Sus habilidades no terminan ahí y podrás disparar tu rayo congelante a todo el que te caliente. Con Lobezno la jugabilidad será más clásica y sólo deberás preocuparte de machacar a base de combos y cuchillas a los enemigos. Su habilidad más importante será la de regenerarse. Y por último, Rondador Nocturno protagonizará fases que mezclan las plataformas, la teletransportación y la pertinente ración de manteca para todos.

Por lo visto en la versión actual, será difícil que el juego dé la talla a nivel gráfico. Eso sí, siempre reconforta asistir a las aventuras de la Patrulla X.

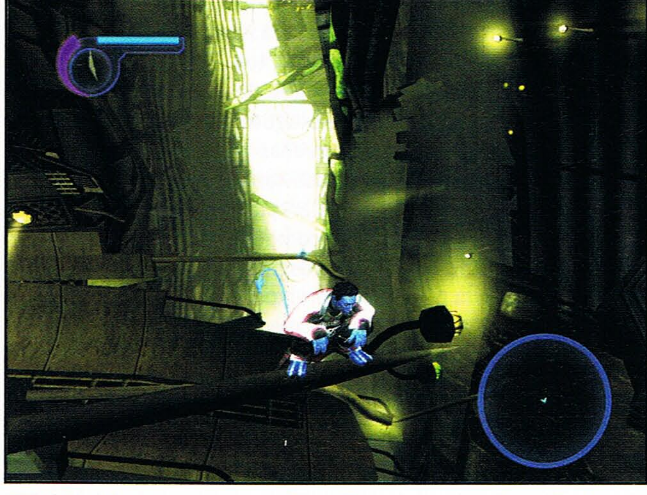
LO ESENCIAL

A SEGUIR... La posibilidad de manejar a tres de los X-Men más populares mientras te enteras de qué sucedió entre *X-Men 2* y *X-Men 3*.

A MEJORAR... Un aspecto gráfico que a día de hoy resulta mediocre incluso para una PlayStation 2. Especialmente flojas son las escenas no interactivas.



El hielo debe estar muy sucio porque no refleja nada, nada... pero nada.



Rondador Nocturno aparecerá en el juego, pero no en la película.

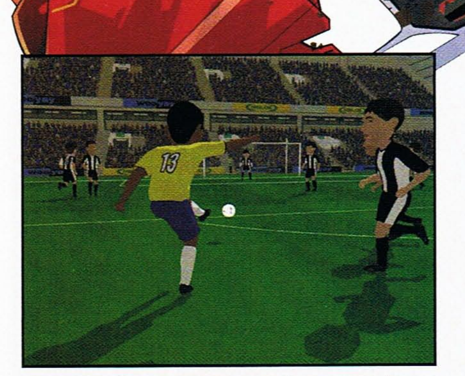
Una falta te permitirá tomarte un respiro en medio de tanto frenesí.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **EDITOR:** Codemasters • **DISPONIBLE:** Junio

SENSIBLE SOCCER 2006

Konami y EA se han convertido en los dominadores indiscutibles del **fútbol virtual**. Pero **otra visión** del deporte rey es posible. Una en la que el **ritmo de juego** es **endiablado y** los jugadores tienen mucha cabeza. Vaya, que son **cabezones**.

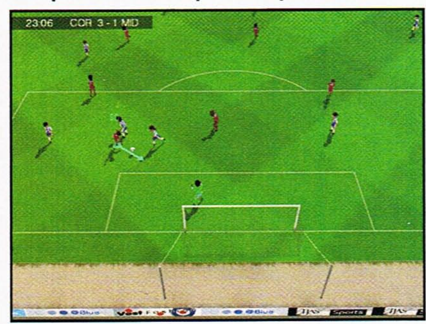
POR O. SANTOS



En las repeticiones podrás observar cada jugada al detalle.



Éste sí que puede ser el partido del siglo y no los que nos vende la prensa especializada.



El juego incluirá más de 350 clubes y 5.500 jugadores.

En Codemasters tienen claro que no van a entrar en la carrera ultrarrealista de *Pro Evolution Soccer* y *FIFA*. Han optado por rescatar el espíritu del mítico *Sensible Soccer*, con un planteamiento mucho más arcade y una velocidad de juego endiablada. El objetivo es ofrecer una visión del deporte rey diferente y más inmediata.

Para recoger fielmente la esencia del clásico de los 90 se ha recurrido al asesoramiento de Jon Hare, el diseñador del original, que recientemente acudió a Madrid y nos mostró esta nueva versión. No sólo habló, sino que tuvimos la oportunidad de jugar contra él y comprobar las particularidades de *Sensible Soccer 2006*.

UN CLÁSICO ACTUALIZADO

El juego ofrecerá una amplia variedad de competiciones predefinidas y la opción de crear tus propios torneos personalizados, multitud de equipos (tanto selecciones nacionales como clubes) y un editor para cambiar los nombres de equipos y jugadores, ya que el juego carece de licencias. Pero quizá lo más llamativo sea la incorporación de un modo de juego nuevo: Equipo a Medida. En él podrás crear hasta un máximo de cuatro equipos a tu gusto, pudiendo elegir todo lo que rodea al mismo: nombre, estilo de juego (que determinará las características de los jugadores), diseño de las equipaciones e incluso el aspecto de los 16 jugadores de la plantilla. A partir de entonces, deberás luchar con 300 conjuntos participando en todo tipo de competiciones que, una vez ganadas, te servirán para mejorar las habilidades de tus jugadores. Lo cierto es que la cantidad de opciones abruma, aunque se echa de menos la posibilidad de jugar online. Como consuelo te queda la opción de montar bacanales de fútbol entre cuatro jugadores en un mismo ordenador, dos por equipo.

A todo esto hay que añadir la música original remasterizada para la ocasión y unos gráficos 3D que cumplen, si bien no pueden competir en calidad con los reyes del género. A ello ayuda la perspectiva isométrica ligeramente picada que se utiliza para seguir el juego, ya que permite apreciar pocos detalles de los jugadores. Además, el sistema de control será preciso. Eso sí, intensifica el entrenamiento de tus dedos. El ritmo de juego podría dar al traste con tus falanges teniendo en cuenta el sosiego de los últimos *FIFA* y *Pro Evolution*.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La posibilidad de crear competiciones totalmente personalizadas y configurar tu propio equipo para llevarlo a la cima.

A MEJORAR... El control del portero en ocasiones no es todo lo preciso que debiera. Además, se echan de menos licencias y modo online.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

31 DE MARZO: Vino la primavera y aquí nadie se alteraba. Todo hacía presagiar un fin de mes tranquilo. El Inefable estrenaba chándal, Navarro recitaba haikus en los pasillos y de repente llegó la perdición de Font: *FlatOut 2*. Fue instalarle la versión previa y... de veras, la redacción parecía un rodeo... ¡Yuhuuuu!

7 DE ABRIL: Mientras Font seguía disfrutando al volante de *GTR 2* y *Evolution GT*, una carta díscola abrió la caja de los vientos. Hasta la portera opinaba: *Oblivion* sí, *Oblivion* no. A todo esto, el único que lo había probado a fondo, Sayalero el rolero, de tapas por su Aranda del alma. Su respuesta: 9,5 y punto. Pues eso.

13 DE ABRIL: Por sorpresa y contra todo pronóstico la Empresa nos ha dejado salir antes y, no sólo eso, sino que nos ha colmado de canapés y cava. Todos hemos salido pitando con la idea puesta en aprovechar el puente. ¿Todos? No, el Inefable ha preferido honrar la Semana Santa desde su templo favorito, la poltrona de director.

18 DE ABRIL: Navarro y Font le han pedido al Inefable un día de gracia para contarse las vacaciones. Pues no, "a trabajar y a por el número de mayo". Con tan feliz sentencia hemos preferido probar demos y anticiparnos al Mundial. La duda: ¿El Inefable nos invitará al bar a ver los partidos o nos traerá su tele?

CAZA Y CAPTURA



Con razón Font opina que *Iron Warriors* será un juego belicoso hasta el límite. Fíjate en la imagen: el tanque queda para el desguace, pero al soldadito no se le bajan los humos. Él saca la pistolita y a seguir matando. Tómate un Valium, anda.

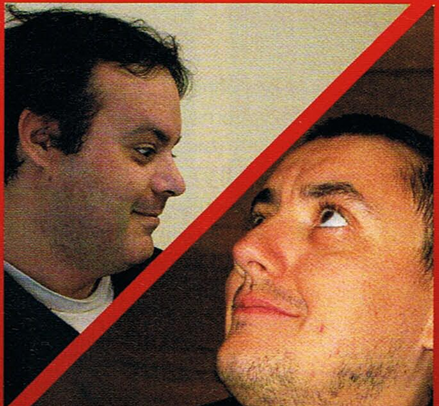
JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

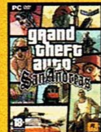
D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



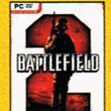
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

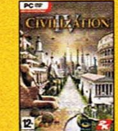
Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Se trata de un universo accesible, profundo, precioso e inmenso.
elderscrolls.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

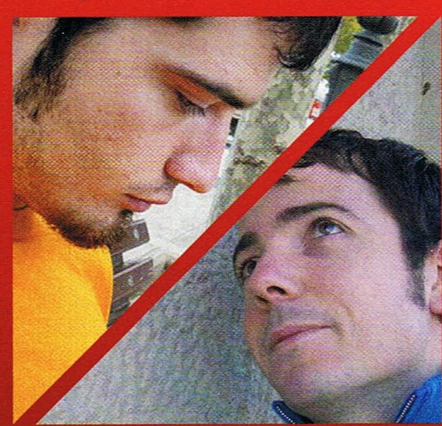


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.

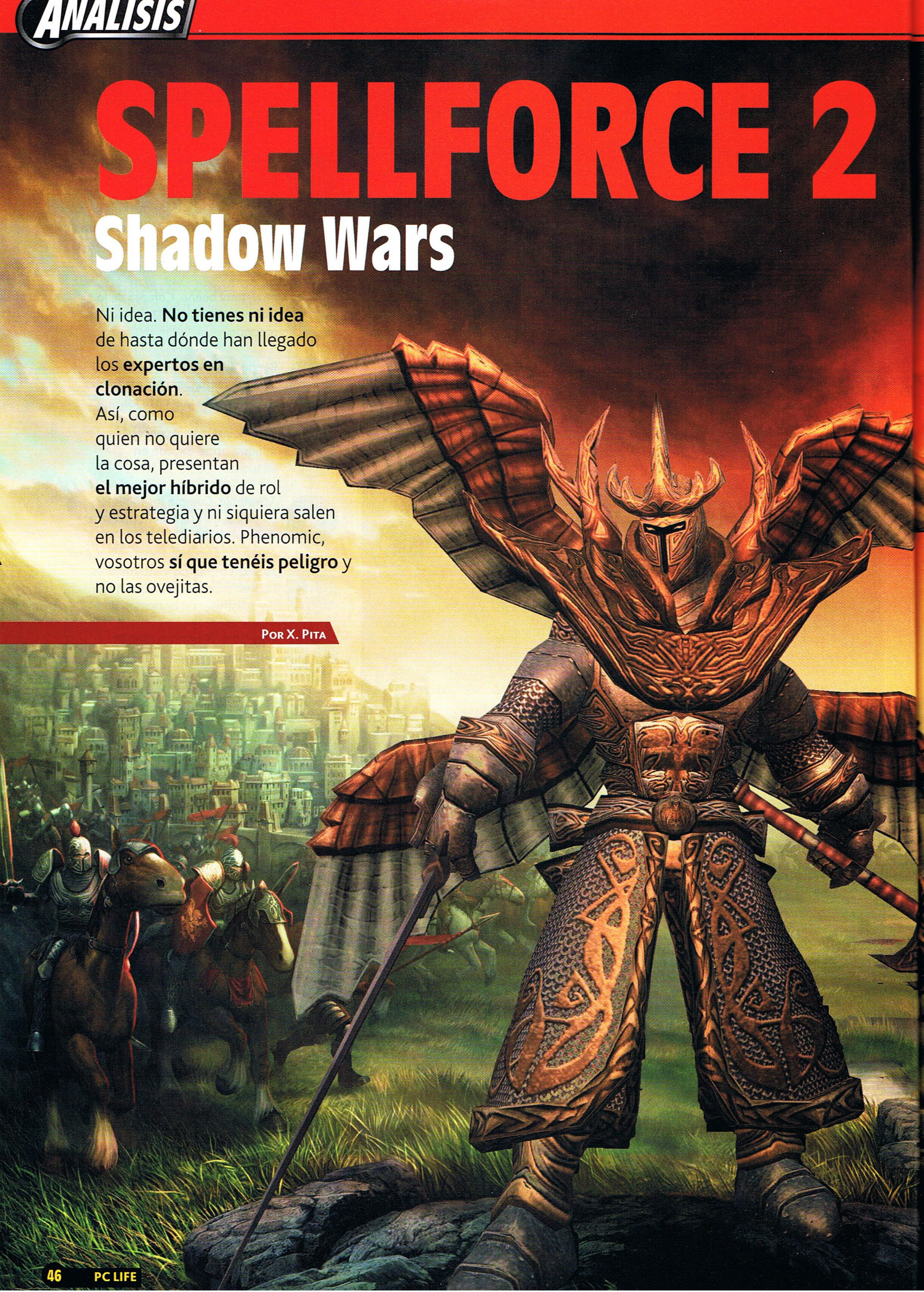


A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

SPELLFORCE 2
Shadow Wars

Ni idea. **No tienes ni idea** de hasta dónde han llegado los **expertos en clonación**. Así, como quien no quiere la cosa, presentan **el mejor híbrido** de rol y estrategia y ni siquiera salen en los telediarios. Phenomic, vosotros **sí que tenéis peligro** y no las ovejitas.

POR X. PITA



Esta vez sí: nos han hecho caso. A jugadores y periodistas. Porque el primer *Spellforce*, con su curiosa mezcla de géneros, lo dejaba a uno con cierta sensación de proyecto incompleto, de criatura que cojeaba y no sabía muy bien hacia dónde apuntar, si al rol o a la estrategia. Ahora, después de habernos recorrido Eo, el enésimo mundo apuntalado sobre magia y medioevo, caemos en la cuenta de que los diseñadores de Phenomic se han puesto las pilas. Han aprendido la lección y, lo que es mejor todavía, han tomado cumplida nota de las sugerencias apuntadas por el público y, un poquito menos, de las valoraciones de la prensa especializada. Porque *Spellforce 2: Shadow Wars* es un juego al que se le han limado todas las asperezas, en el que permanece el concepto original (mezclar un género con otro sin forzar la partida para ello), pero se elimina el lastre que lo alejaba de lo sublime.

El cambio sutil

En realidad tampoco ha cambiado tanto. Ni hacía falta hacerlo, porque partir de cero y rediseñar la propuesta, con tantos diamantes por explotar, habría sido un error. Aquí las novedades son, digamos, más sutiles. En términos globales, los creadores han puesto el acento en el rol. Hay una gran cantidad de mapas que lo remiten a uno a *Diablo II* o *Dungeon Siege*, escenarios en los que de tanto en tanto un grupo de insensatos intentan frenar el avance de los buenos, aventuras en minas abandonadas que deben ser limpiadas a mandoble limpio por tu menda, el héroe, y tu cuadrilla de aventureros. ¿Te vas haciendo una idea?

Siguiendo la estela del rol más cazurro, las búsquedas suelen tirar por el camino del mata a X número de criaturas o encuentra el objeto Y. Afortunadamente, hay algo más que recorrer escenarios



Muchas situaciones remiten a juegos como *Diablo II* o *Dungeon Siege*.



Sin duda, *Shadow Wars* es muy superior a la anterior entrega.



El juego combina con sabiduría el rol y la estrategia.



Debes utilizar inteligentemente las habilidades de tus héroes.

buscando a tipos a los que rebanar el pescuezo y las misiones también incluyen pequeños puzles o dilemas que cambian el rumbo de la partida.

Datos técnicos



GÉNERO
Estrategia / Rol

DESARROLLADOR
Phenomic

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

WEB www.spellforce.com

¿Y la estrategia? Phenomic la ha simplificado hasta tal punto que las opciones tácticas y de construcción se quedan en lo mínimo necesario. De los siete recursos del juego original se ha pasado a tres, y los exasperantes árboles de construcción, tan complejos que desdibujaban la diversión, evolucionan aquí a un conjunto de edificios básicos. El resultado es inmediato: el juego prescinde de la microgestión más absurda y le guiña el ojo al combate de proporciones generosas.

Todo a punto

Esta especie de puesta a punto del juego se deja notar también en la interfaz. Gracias a los dioses, los tics más molestos propios tanto del rol como de la estrategia se han enviado al limbo. Por ejemplo, a los constructores se les puede asignar tareas de forma automática justo después de su creación. Además, se añaden botones con los que dar órdenes de construcción en mitad de un combate.

Click and fight

Así han bautizado los miembros de Phenomic a uno de los pilares básicos de su interfaz, *click & fight*. Se trata de un sistema de lucha inventado por Sven Liebich, director de arte del estudio, que confirma hasta qué punto han mimado sus creadores el desarrollo de *Shadow Wars*. ¿Pero cómo demonios funciona el dichoso *click & fight?* Como en la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, puedes agrupar varias unidades y asignarles una tecla. Tus hombres quedan así representados en el escenario gracias a un pequeño retrato en la parte superior de la pantalla. Cuando seleccionas una unidad, un menú de acciones aparece bajo cada retrato, lo que facilita el acceso a las habilidades especiales o los hechizos memorizados. Otra prueba más del inteligente y delicioso diseño que se encuentra en *Spellforce 2* y que probablemente sea adoptado por otros juegos en el futuro.



Aparte, las localizaciones de objetos y personajes no jugadores claves para resolver una búsqueda aparecen señalados en el minimapa. Esto no es baladí, pues borra de golpe y plumazo una de las incompresibles idiosincrasias del RPG: patearse cada cuadrícula de un escenario para poder seguir adelante.

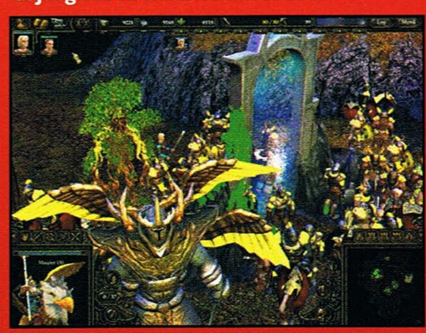
A pesar de lo que puedan pensar los más escépticos, que quizá acusen al juego de darlo todo masticado, no se puede negar que la partida es infinitamente más cómoda y concreta. Lo que nos lleva a asegurar que



Acercar la cámara te permite aprecier el excelente nivel gráfico del juego.



Una de las cosas que se le puede reprochar al juego es su excesiva linealidad.



En muchas ocasiones las unidades marchan caóticamente.



Muchas de las tareas de construcción pueden ser automatizadas.



Con el minimapa es sencillo localizar a enemigos o personajes.

el juego, por éste y otros detalles, ha encontrado el equilibrio entre los dos géneros que lo sustentan.

Claro que esta reestructuración de conceptos ha tenido que pagar un precio. Lo que primero se detecta tras varias horas de juego es un exceso de linealidad en la campaña para un solo usuario. Un problema, dicho sea de paso, que deja de ser tal gracias al ritmo, extremadamente ágil, y a la sucesión de búsquedas lo suficientemente atractivas como para olvidar todo lo que no sea aniquilar al personal.

Más peliaguda nos ha parecido la ligera falta de opciones estratégicas. Tanto es así que aquí no hay ni rastro de formaciones y el comportamiento de las unidades aliadas suele ser, en determinados momentos, un tanto sospechoso. Por no hablar de su propensión al movimiento caótico, detalle que se podría haber solucionado incluyendo órdenes para su marcha.



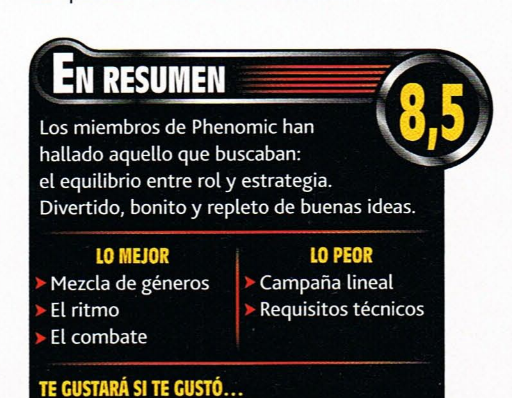
En *Spellforce 2* permanece el concepto del original, pero se ha eliminado el lastre que lo alejaba de lo sublime

En equilibrio

Afortunadamente, *Spellforce 2* posee suficientes argumentos y buenas ideas como para hacer de tripas corazón y seguir tan contentos en nuestro periplo mágico medieval. No hay que olvidar que no es un juego de estrategia ni tampoco uno de rol, es ambas cosas, y como tal prescinde de elementos que podrían haber dado mayor profundidad a un género concreto. Merece la pena, porque el resultado final no es otra cosa que una partida única, un lugar común entre la gestión, la maniobra militar, las búsquedas, el combate, los inventarios y los objetos.

Si temes que a este juego le falte profundidad, espera a entrar en combate. Enseguida ves que las posibilidades tácticas son muchas más de las que podría parecer en un primer momento (emplear una unidad determinada para acabar con un tipo de enemigo concreto, realizar maniobras de distracción...), que las habilidades especiales deben ser utilizadas inteligentemente en el campo de batalla y que el héroe no es sólo atrezo, también es parte sustancial de tu ejército. En tus manos, por fin, un personaje que debes utilizar inteligentemente para que el ataque de tus hombres sea lo más devastador posible.

No cabe duda de que Phenomic ha hecho un excelente trabajo. Esta segunda parte supera con creces a su hermano mayor. El lavado de cara experimentado por *Spellforce* ha sido tan brutal, tan bien pensado, que ya no queda rastro de aquel proyecto que no sabía muy bien hacia dónde apuntar. Ahora es otra historia.



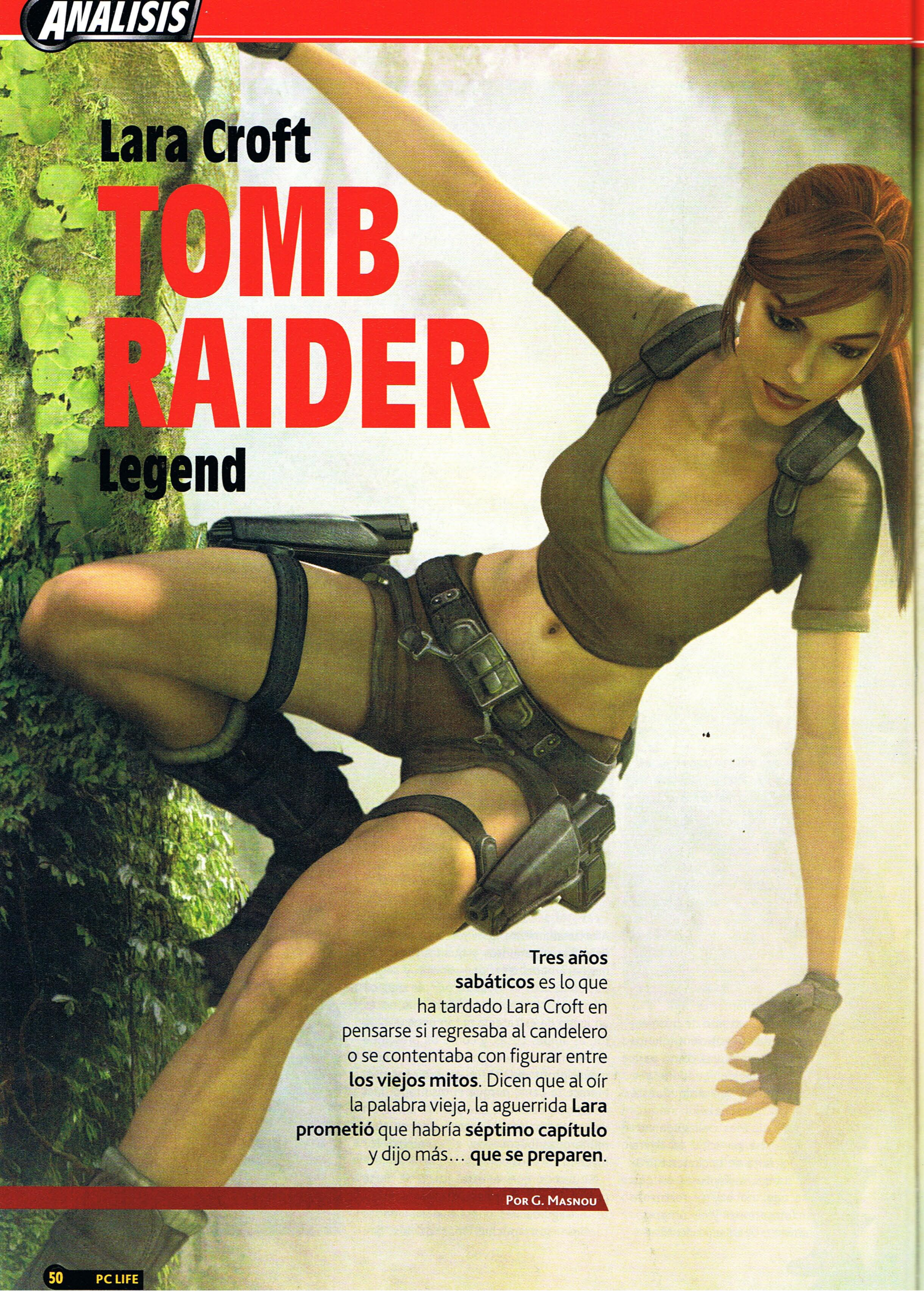
EN RESUMEN — **8,5**

Los miembros de Phenomic han hallado aquello que buscaban: el equilibrio entre rol y estrategia. Divertido, bonito y repleto de buenas ideas.

LO MEJOR
- Mezcla de géneros
- El ritmo
- El combate

LO PEOR
- Campaña lineal
- Requisitos técnicos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Spellforce



Lara Croft TOMB RAIDER Legend

Tres años sabáticos es lo que ha tardado Lara Croft en pensarse si regresaba al candelero o se contentaba con figurar entre **los viejos mitos**. Dicen que al oír la palabra vieja, la aguerrida **Lara prometió** que habría **séptimo capítulo** y dijo más… **que se preparen**.

POR G. MASNOU

Han pasado ya tres largos años desde la publicación de la penúltima aventura de Lara Croft, *El ángel de la oscuridad*. Hay apetito por un nuevo *Tomb Raider* y, sin ningún atisbo de duda, *Legend* logrará saciar a los jugadores más glotones.

Lejos de hacer borrón y cuenta nueva, los desarrolladores de Crystal Dynamics han apostado por ofrecer más y mejor, manteniéndose fieles al libro de estilo de la saga, añadiendo alguna que otra pequeña novedad y, sobre todo, sacando jugo de las infinitas posibilidades que brinda la más avanzada tecnología.

Cuestión de física

Al igual que *Half-Life 2* en su día, *Legend* aprovecha las posibilidades que brinda la física. Los escenarios, por ejemplo, han ganado en solidez y realismo, con estructuras y bloques de piedra que transmiten auténtica sensación de peso y que reaccionan de manera creíble a las acciones del jugador. Este apego por las leyes de la gravedad ha permitido también a los responsables del juego diseñar rompecabezas la mar de complejos y desafiantes. Los característicos puzles basados en palancas y pulsadores de las anteriores entregas han sido reemplazados por complejos mecanismos con una solución basada en el peso y la masa de los objetos y en la reacción en cadena que se produce al arrastrarlos, levantarlos o lanzarlos.

En la misma dirección, uno de los añadidos más enriquecedores de *Legend* es la introducción del gancho magnético, un artilugio emparentado con el arma de gravedad de *Half-Life 2*, que invita a experimentar con el escenario y su física, manipulando objetos ubicados a metros de distancia, alterando la fisonomía del entorno o agarrando a los enemigos para lanzarlos después.



El número de movimientos de ataque de Lara Croft es limitado.


En Japón hay quien no quiere ver ni en pintura a Lara Croft.


En algunos escenarios Lara puede utilizar armamento pesado.


País nuevo, modelito nuevo... Cualquier excusa es buena.


En *Tomb Raider: Legend* hay monstruos finales muy duros de pelar.


Cada arma dispone de una distancia de disparo distinta.

Otro alarde de modernidad de esta séptima entrega radica en el excelente uso de los efectos de iluminación. En este sentido, *Legend* es con diferencia el título más oscuro de la saga. La claustrofobia, la vulnerabilidad y el desamparo te acompañan constantemente en tus caminatas por antiguas ruinas y majestuosas y silenciosas tumbas. Este tono apagado que lo envuelve todo genera una atmósfera atractiva pero al mismo tiempo dificulta enormemente la visión de lo que rodea a Lara Croft.

A falta de una perspectiva panorámica parecida a la de *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, Crystal Dynamics ha añadido dos artilugios con los que navegar por la oscuridad: una linterna de potencia y duración limitadas y unos binoculares electrónicos que detectan y analizan los objetos del entorno dispuestos para ser manipulados. Estos enseres, además de emular las funciones de un bastón para invidentes, añaden un factor estratégico y cerebral hasta ahora inédito en *Tomb Raider*. Te obligan a detenerte, a estudiar detenidamente el escenario, juntar las pistas y actuar en consecuencia.

LA CHICA ES GUERRERA

El sistema de combate, uno de los grandes lunares de siempre de la saga *Tomb*



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Crystal Dynamics

EDITOR
Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.tombraider.com

ESTRELLAS DE LA FUNCIÓN

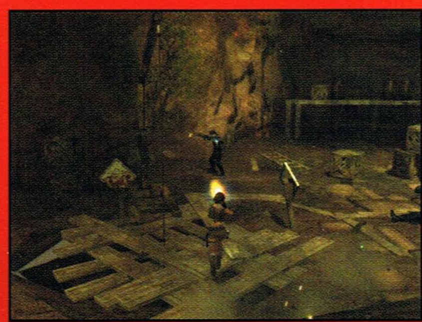
***Tomb Raider: Legend* narra las peripecias de Lara Croft por recuperar pieza a pieza una de las reliquias más famosas de la historia. En su periplo por medio mundo, la heroína se topará con personajes que le echarán una mano y otros que harán todo lo posible para que fracase en su tarea. Te presentamos a los más importantes.**

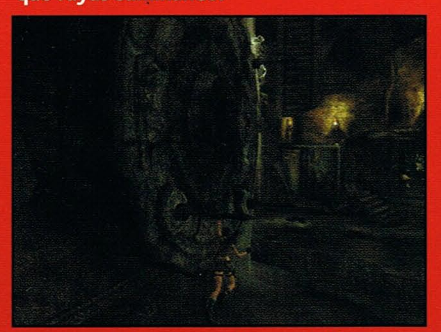
ANAYA
Una ingeniera civil que trabaja en zonas empobrecidas de América del Sur. Es una vieja amiga de Lara de su época de la Universidad, que además la acompañó durante la tragedia acaecida cerca de Ségou. Anaya siempre ayuda a Lara Croft en todo lo que puede.

AMANDA EVERT
Años atrás Amanda activó accidentalmente una trampa mientras excavaba junto a Lara una tumba y todos creían que había muerto. Ahora regresa convertida en el reverso tenebroso de Lara, culpándola de lo acontecido en el pasado. Controlable una vez se completa el juego.

JAMES RUTLAND JR
Creció rodeado de riquezas y privilegios. Fue a la academia de West Point, donde consiguió graduarse a base de una autodisciplina. Es un hombre acostumbrado a conseguir lo que quiere, sin embargo esta vez el objeto de su deseo coincide con el de Lara Croft. Todo un personaje.

ZIP
El ángel de la guarda de Lara Croft. Un antiguo pirata informático responsable de proporcionar apoyo logístico y técnico a la heroína por todos los rincones del planeta. Él ve y oye lo mismo que Lara gracias a la ayuda de una cámara y un micrófono que ésta lleva incorporados.


Puedes utilizar las armas de los enemigos que vayas eliminando.


La mayoría de rompecabezas del juego son muy ingeniosos.


El gancho magnético permite arrastrar todo tipo de objetos.

Raider, sigue sin funcionar en *Legend*. Se ha añadido un sistema manual de selección de objetivos y un nuevo elenco de variopintas armas que hay que usurpar a los enemigos muertos, pero el conjunto sigue estando a años luz de juegos de acción en tercera persona como *Max Payne*. El número de movimientos de ataque de Lara es irrisorio y, en consecuencia, las estrategias de combate resultan muy limitadas. El comportamiento de las armas es menos realista que una viñeta de *Mortadelo y Filemón*. Lo mismo que su diseño y que el efecto que produce en los enemigos. Peor aún lo tendrás al lanzar granadas. Sin punto de mira ni barra de potencia a la que asirte, participarás en una mortal lotería.

Tomb Raider: Legend es con diferencia el título más oscuro de la saga

Añadidos superfluos

Otras novedades de *Legend* no pasan de anecdóticas. Las polémicas secuencias de "superacción", por ejemplo, sonrojan por su ridículo nivel de dificultad. Basta con pulsar la tecla de dirección adecuada en el momento oportuno para que Lara evite una muerte segura haciendo gala de una serie de movimientos irrealizables mediante el ratón y el teclado.

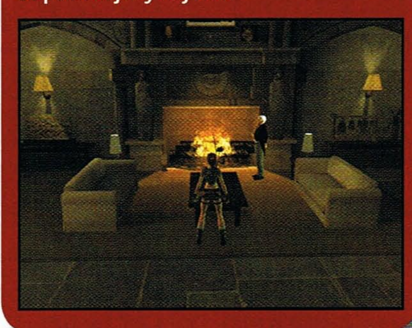
Puro trámite son también las fases en las que Lara Croft va a bordo de una motocicleta. La sensación de velocidad es buena y es una gozada contemplar a la heroína desde su mejor ángulo (el trasero), pero el desarrollo de las mismas es excesivamente lineal y rutinario.

En lo que sí da la talla *Legend* es como juego de plataformas. Lara responde a los controles de forma rápida y precisa y se desplaza por el escenario con la misma solera que Naomi Campbell por las pasarelas de moda. Impresiona comprobar hasta qué punto encajan el entorno y la heroína, sin apenas problemas de superposición de polígonos y con una Lara que realmente palpa, hurga e interactúa con todo tipo de superficies y obstáculos.

En este aspecto, una de las aportaciones más originales de *Legend* radica en las nuevas aplicaciones conferidas a la tecla "Usar". Aporreándola rápidamente la protagonista se desplaza de forma veloz por precipicios, cuerdas y escaleras, agilizando la no siempre grata tarea de escalar. Otras veces el jugador debe pulsar dicha tecla en el momento justo para impedir que Lara caiga al vacío tras realizar un salto defectuoso. Y es que sería una auténtica tragedia que la bella fémina se partiera la crisma ahora que está felizmente de vuelta.

MENUDA CHOZA

La Mansión Croft es un nivel aparte al que puedes acceder siempre que quieras. Un lugar repleto de palancas, extraños mecanismos, puertas falsas y habitaciones secretas que esconden el tesoro más apreciado por la guapa heroína: los escudos. Divididos en tres categorías (bronce, plata y oro) en función de la dificultad que conlleva encontrarlos, el hallazgo de estos escudos permite al jugador desbloquear todo tipo de extras, desde vídeos y nuevos vestidos para Lara hasta mejoras para las pistolas o imágenes de personajes y objetos.



En resumen

8

Majestuoso, exquisitamente diseñado y técnicamente impecable. *Legend* mezcla la tecnología del presente con la jugabilidad y la ambientación del pasado.

LO MEJOR	LO PEOR
La física	Los combates
Los puzles	La superacción
Lara Croft	Los viajes en moto

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Prince of Persia: Las dos coronas

CONDEMNED

Envía a los niños a la cama, asegura los cerrojos y **cierra todas las ventanas** antes de leer este análisis. **El terror ha cobrado forma**, peso y bytes de la mano de Monolith. **La oscuridad te atrapa** y ya no hay marcha atrás. ¿Serás capaz de enfrentarte a **tus miedos más remotos**?

POR M. GONZÁLEZ

El terror siempre ha tenido un hueco dentro del arte, aunque su temática haya ido variando a lo largo del tiempo. Si en el siglo XIX la moda eran los vampiros y los fantasmas, el siglo XX trajo la oscuridad inabarcable y exterior del espacio. Pero a finales del siglo pasado, cansados de buscar fuentes de horror en la muerte y en las estrellas, descubrimos un nuevo manantial inagotable de sustos justo ante nuestros ojos; bastaba con mirar en un espejo. ¿Verdad, doctor Lecter? No hay marcianos, no hay fantasmas, no hay depredadores ahí fuera... sólo nosotros, el verdadero origen de todo horror. Los asesinos en serie se han encargado de canalizar ese miedo hacia nuestra propia especie, son la exageración de la perversión humana, un arquetipo que inunda cines, novelas... y videojuegos.

En *Condemned* debes enfrentarte al cliché en la piel de Ethan Thomas, agente del FBI y especialista en asesinos en serie. Su éxito a la hora de dar caza a los depredadores urbanos no nace exclusivamente de su ingenio, sino de un misterioso poder: entre otras lindezas, Ethan es capaz de ver a través de los ojos de los asesinos las atrocidades que éstos cometieron.

SUSTOS PARA TODOS

La historia comienza con el protagonista llegando a la escena del último crimen. Una mujer asesinada y encadenada, postrada ante un maniquí desfigurado. En presencia del cadáver, Ethan sufre las pertinentes visiones que le indican



cómo iniciar su investigación. Pero para dar caza al asesino necesita algo más que intuiciones místicas, se necesitan pruebas (*CSI dixit*), y en este apartado entran en acción sus herramientas de forense: desde una convencional cámara digital hasta un emisor de luz ultravioleta, un escáner 3D o un espectrómetro de gas. Su uso dentro del juego está limitado a determinados momentos en los que la intuición de Ethan le advierte que se encuentra ante una pista importante. La elección del *gadget* es automática y sólo tienes que buscar por el escenario el lugar exacto en el que te espera la muestra de sangre, la huella o el cigarrillo.

Si tienes miedo de pasar algo por alto, no te preocupes, ya que el juego te impide seguir avanzando hasta que hayas hecho bien tu trabajo. Una vez tomados los datos de la prueba, éstos son enviados a través del móvil al laboratorio. Instantes después, Ethan recibe un informe con los resultados.



Tiene cara de pocos amigos y una pistola, lo tienes claro.



La primera victima, hora de sacar a relucir todo lo que has aprendido en la tele.

Falsas apariencias

Aunque los primeros instantes del juego te podrían hacer pensar que estás ante una videoaventura, *Condemned* es un juego de acción, y de la buena. Superada la introducción y algunas sorpresas y sustos después, descubres que el asesino al que busca Ethan está íntimamente ligado a la ola de crímenes que asola la ciudad. Además, por una razón desconocida, un

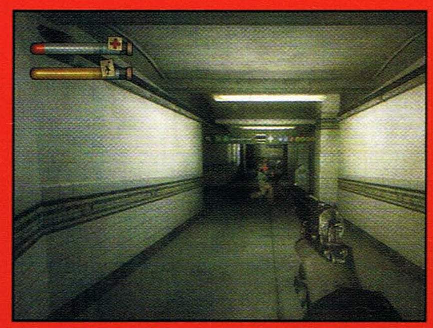


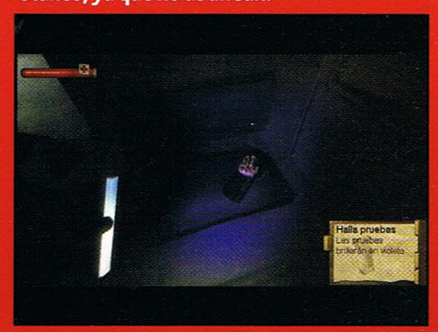
Ésa no es la actitud ideal para iniciar una amistad.



Si se agota la munición, siempre puedes dar culatazos.


El sistema de control de los combates cuerpo a cuerpo está bien resuelto.


Aprovecha las oportunidades de tiro al blanco, ya que no abundan.


Si el bueno de Sherlock Holmes hubiese tenido luz ultravioleta...

buen número de sus habitantes se ha convertido en una turba incontrolable sedienta de sangre.

Ellos son tus enemigos en la mayor parte del juego y dejan en segundo plano al asesino al que persigues. Para poner fin a la multitudinaria locura empiezas la cruzada con tu arma reglamentaria, pero no esperes encontrar cajas de munición tiradas por el suelo. Tienes nueve balas, ni una más ni una menos, y cuando las agotes ya puedes tirarla. Aunque de tanto en tanto vas encontrando nuevas armas con munición limitada, la mayor parte del tiempo te ves obligado a lidiar con tus enemigos libre de pólvora. Así que para seguir avanzando no te queda más remedio que empezar a buscar objetos de tu entorno y utilizarlos como armas blancas en el intercambio de golpes.

Lo cierto es que el sistema de control de los combates cuerpo a cuerpo ha sido bien resuelto (es muy parecido al visto en *Las crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay*). Cuentas con un botón para atacar, otro para defenderte y un tercero para accionar el aturdidor eléctrico que incorpora el juego. De todas formas, la mecánica de estas fases llegaría a hacerse repetitiva si no fuera por las escenas de investigación con los juguetes de forense que se intercalan y, sobre todo, por la excelente ambientación, que invita a seguir jugando en un sinvivir constante.

Para seguir avanzando debes buscar objetos de tu entorno y utilizarlos como armas blancas

Soy el novio de la muerte

Buena parte del mérito de la ambientación recae sobre el apartado visual. Desde el principio no sólo sorprende lo sobresaliente de sus gráficos, sino también el esfuerzo de los programadores por darle un toque realista. La finalidad principal de los efectos de luz y de los filtros no es exprimir las posibilidades de tu tarjeta gráfica, sino sumergirte en una

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Monolith

EDITOR
Atari

PRECIO: 49,99 € **PEGI:** 18+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	768 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

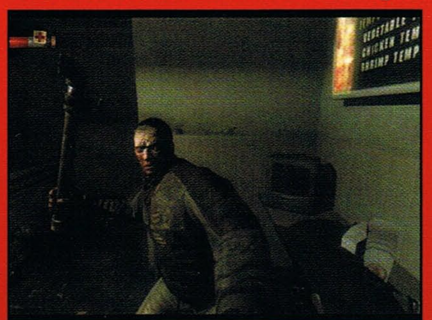
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.condemnedgame.com


Su barra es más larga que la tuya, pero la tuya es más juguetona.


El cara cortada se va a comer la tabla le guste o no.


¡Está loco! Lleva una bolsa de basura en la cabeza.


Como te atice, ya puedes ir buscando el número de tu dentista.


Con el arma aturdidora puedes atontarlos y darles el primer golpe gratis.

atmósfera tétrica, sucia y visualmente fotográfica.

El excelente sonido y la multitud de efectos que se suceden en cada escena amplían esa sensación de inmersión hasta extremos perturbadores. Sin un radar para localizar enemigos, son sus pasos, sus aullidos, los que te advierten de su presencia. Aunque la inteligencia artificial es bastante limitada (los enemigos siempre recurren a ataques frontales y previsibles o al juego del escondite tras una esquina), ésta se basta para mantenerte acongojado en todo momento. Los sustos están bien servidos y repartidos a lo largo del juego, en una línea similar a la exhibida en *F.E.A.R.*, pero con un mayor tino (al menos esta vez sí han conseguido hacernos botar de la silla).

Más luces que sombras

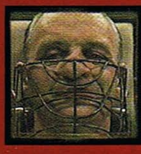
Se echa de menos un desarrollo menos lineal y más dinámico, sobre todo por el reiterativo sistema de lucha, pero las virtudes de *Condemned* compensan sobradamente. La ambientación es magistral, la utilización de *gadgets* aporta variedad y el deseo de encajar las piezas de la historia te mantiene pegado a la pantalla. Eso sí, al final quedan muchos cabos sueltos. Quizá para atarlos en una secuela.

Asesinos en serie

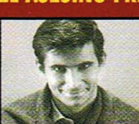
El término lo acuñaron el agente del FBI Robert Ressler y el Dr. Robert D. Keppel en la década de los 70. Se conocen tres tipos diferentes.

El asesino en serie

Comete tres o más asesinatos a lo largo de un extenso periodo de tiempo. En los intervalos de calma lleva una vida normal que lo hace muy difícil de identificar.



El asesino múltiple



Mata a tres o más personas en un mismo día fruto de la explosión de una crisis. En muchos casos suele acompañar su acción con el suicidio.

El asesino frenético

Comete asesinatos múltiples en diferentes localizaciones a lo largo de periodos variables de tiempo. A diferencia del asesino en serie no es capaz de aparentar normalidad.

En resumen

8

Si eres fan de películas como *Seven* y te "pone" el terror psicológico, no puedes perdértelo. Una ambientación magnífica y sustos más que asegurados.

Lo mejor
- La ambientación
- Los gráficos
- Los *gadgets*

Lo peor
- Repetitivo
- Lineal

Te gustará si te gustó...
F.E.A.R.

DANGEROUS WATERS

El juego que **el comandante Jacques Costeau** habría detestado. Y es que *Dangerous Waters* **lleva la guerra al mar**. Rescata tu traje de marinerito de la primera comunión y encomiéndate a Neptuno, porque en estas **aguas revueltas** no se respeta ni a los pezqueñines.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Hace varios meses que este capítulo de la simulación naval surca los mares en otros países, así que ya empezábamos a temernos lo peor. Pero, por suerte, el juego ve finalmente la luz en España. Y es una gran noticia, ya que se echaba de menos un título que reprodujese los combates navales modernos.

El trasfondo argumental parte de una hipotética revolución en Rusia. Para añadir más leña, al conflicto entre las fuerzas gubernamentales y rebeldes se suman estadounidenses y chinos. Tu decisión empieza a las primeras de cambio, ya que debes elegir el bando y el tipo de unidad que quieres capitanear. Desde luego, la elección determina la experiencia del juego, ya que existen muchas unidades distintas y no es lo mismo controlar un avión que un submarino. Además, las unidades de cada bando tienen sus peculiaridades.

SISTEMAS POR DOQUIER

Prepárate a tripular un submarino de entre varias clases disponibles (Los Angeles, Akula, etc.), un destructor (Perry, etc.) y unidades aéreas antisubmarinos como el helicóptero Seahawk o el avión P-3 Orion. Vas a pasarte el día controlando paneles y equipamientos. Dispones de varias consolas en las que puedes sentarte accediendo a través de un panel de acceso rápido. Los paneles están confeccionados en 2D y ofrecen un gran nivel de detalle. La fisonomía de los sistemas cambia según la unidad, pero en general incluyen equipos de sónar, radar y un sinfín de detectores variados, sin olvidar los paneles de controles básicos para desplazarte. Por supuesto, también debes ocuparte de armas como torpedos, minas, misiles o defensas antiaéreas. Puedes controlarlo todo mediante el teclado y las interfaces, aunque si quieres, también es posible emplear la voz para dar determinadas órdenes a la tripulación, aunque debes hacerlo en inglés.

En cuanto a la estrategia, desde un mapa sigues las evoluciones de los blancos que han detectado tus sistemas. Blancos, dicho de paso, que primero tienes que localizar (banda ancha) y luego identificar (banda estrecha). Para no acabar desubicado, puedes alternar el mapa con vistas externas de

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Sonalysts

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 550 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ · LAN: 13 · Internet: 13

WEB www.scs-dangerouswaters.com



Un certero torpedo puede acabar con un barco enemigo.



Si te disparan un misil guiado por calor siempre puedes soltar bengalas.



No respires. Sólo por esas burbujitas podrían detectarte.



El Akula es un submarino ruso de aspecto más que amenazador.



El editor te permite crear misiones en cualquier parte del mundo.



Tu hundimiento será como un supositorio de plomo: lento y doloroso.

tu embarcación o aeronave. Allí es donde apreciarás la calidad de los gráficos en el oleaje marino o el cielo.

El juego ofrece muchas posibilidades estratégicas. En primer lugar, debes detectar a las facciones rivales para poder anticipar sus movimientos. Ojo, si comienzas de un modo muy agresivo o simplemente te cazan espiando, es probable que empieces a recibir demasiado pronto.

Las misiones se desenvuelven de forma dinámica y las acciones que hagas hoy pueden afectarte mañana

El grado de dificultad del simulador lo puedes ajustar a tu antojo, recurso más que útil en los duros comienzos. No en vano, el manual en castellano es de 100 páginas. Por suerte, lo que no hagas tú en persona lo hará un miembro de tu tripulación, pero no puedes dejar todo para la inteligencia artificial. Así que puedes ahorrarte tantos quebraderos de cabeza como quieras.

De todos modos

Dangerous Waters ofrece diversos modos de juego. Para empezar nada mejor que un entrenamiento con las misiones rápidas, en las que primero eliges qué unidad tripular y luego los objetivos y la dificultad. La joya de la corona es, qué duda cabe, el modo campaña. Nada más elegir tu facción, las misiones se desenvuelven de forma dinámica. Y si antes comentábamos la estrategia, la táctica también resulta importante. Cada acción que emprendas puede tener consecuencias, por ejemplo, alterando las alianzas por los conflictos bélicos que vayas provocando. Para pasar a la siguiente misión, basta con superar los objetivos principales.

El aspecto multijugador es uno de los más cuidados, ya que incluye desde la posibilidad de realizar combates cooperativos contra la inteligencia artificial hasta combates entre equipos. Especialmente interesante resulta la posibilidad de tripular tu unidad con un jugador en cada puesto, lo que sin duda añade realismo. En definitiva, un título obligatorio para los amantes de la simulación naval.

A la escucha

En el mar, la cuestión es detectar y no ser detectado, por lo que debes aprovechar tus sistemas. Te comentamos algunos.

Sónar

El sensor más silencioso si sólo estás a la escucha, aunque puede ser impreciso si no emites una señal que rebote en tu blanco.

TMA

Procesa e integra lo que tus sensores captan, mostrándote datos del blanco con más fiabilidad. Pero requiere cierto tiempo para lograrlo.

ASTAC

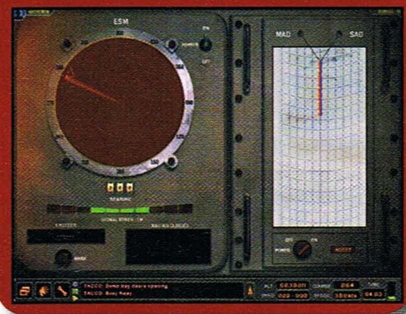
Desde tu destructor puedes guiar un helicóptero para que busque submarinos en tu zona o lance sonoboyas para husmear en el agua lejos de ti.

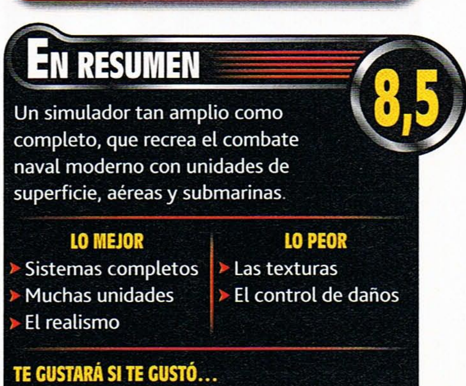
MAD

El detector de anomalías magnéticas es especialmente útil desde el aire. Pero a veces es como buscar una aguja en un pajar.

Radar

El sensor más conocido. Es el que más delata porque emite señales constantemente. Úsalo sólo como último recurso.





En resumen

8,5

Un simulador tan amplio como completo, que recrea el combate naval moderno con unidades de superficie, aéreas y submarinas.

Lo mejor
- Sistemas completos
- Muchas unidades
- El realismo

Lo peor
- Las texturas
- El control de daños

Te gustará si te gustó...
Silent Hunter III

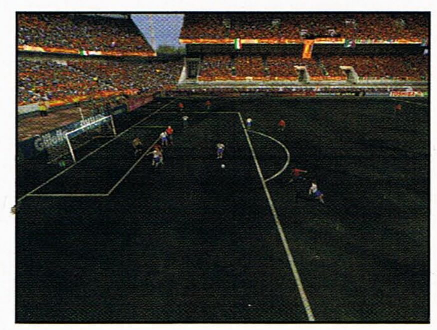
FIFA WORLD CUP

Germany 2006

La primavera no sería primavera sin los anuncios de El Corte Inglés. Y **una Copa del Mundo** no sería lo mismo sin la **adaptación del último *FIFA***. Como viene siendo habitual, esta versión **no aporta mejoras**, pero te permite rascar bola en **la cita de Alemania**.



Por X. Robles



Faltan tres minutos para el final, te juegas la clasificación... Impresiona, ¿eh?

Cuatro años con la misma imagen en la cabeza: Corea eliminando a España. Cuatro años maldiciendo al árbitro, recordando cada una de las jugadas. Hemos tenido tiempo de reflexionar y de cargarnos de fútbol. Por fin, este verano, podremos demostrar al mundo de lo que es realmente capaz nuestra selección (para bien o para mal). Por el momento, y gracias al título de EA, puedes simular tu propio superevento sin salir de casa. Y el árbitro, aquí, nunca se equivoca.

EA siempre es garantía de espectáculo, eso nadie se lo puede negar. Cuenta con todas las licencias oficiales, con las caras más conocidas del mundo del fútbol, con la mejor banda sonora. Para este Mundial ha sacado la artillería pesada: 127 equipos nacionales y cerca de 100 jugadores (las estrellas) recreados con especial detalle. Cada jugador poligonal marca la diferencia como lo haría el jugador real: Riquelme dando asistencias, Ronaldo definiendo, Owen desmarcándose... Aunque sí que es cierto que hay unos jugadores más buenos que otros, en la práctica esto no termina de notarse del todo. Se echan de menos, quizá, animaciones específicas y movimientos propios de cada deportista.



A veces un chute raso y flojo es la mejor opción para batir al portero.

La jugabilidad, por su parte, es calcadita a la de *FIFA 06*. El tempo de los partidos sigue siendo pausado (a veces exasperadamente pausado) y de mucho toque. A pesar de que desde EA se esfuerzan por desacartonar la franquicia, al cabo de unos cuantos partidos te das cuenta de que siempre o casi siempre marcas de la misma forma: centrando o dando un pase en profundidad y chutando cuando estás cerca del portero. Un portero que, hay que decirlo, actúa de forma poco realista: nunca, jamás, sale de la portería. A no ser que disputes un partido contra otro jugador humano, claro. En este sentido, las



Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	**Mínimo**	**Recomendado**
Procesador	PIII 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 4 LAN 2 Internet 2

WEB www.es.easports.com



Unos vídeos introductorios vía satélite te muestran las delicias germanas.



En la tienda puedes desbloquear monstruos del balón como Koeman o Beckenbauer.


Después de la celebración hay una fiesta en casa de Ronaldo.

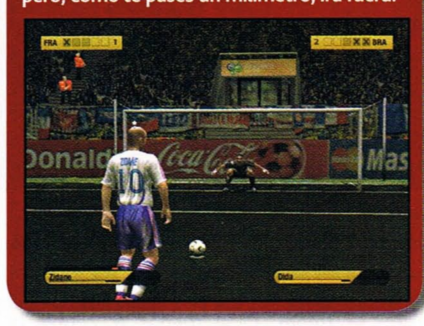


Partido de Desafío: tienes 40 minutos para marcar tres goles. ¡Al ataque!


Solamente los delanteros más hábiles son capaces de marcar bajo presión y sin ángulo.

LOS PENALTIS

El sistema de lanzamiento de penaltis se ha remodelado completamente respecto a *FIFA 06*. Ahora al portero se le permite intimidar al rival. Puedes agacharte, moverte entre los tres palos, saltar, etc. para incidir en los nervios del rival. Si lo que te toca es lanzar la pena máxima, puedes ir a lo seguro y dejar de apretar el botón de chute en medio. Tu tiro irá entre los tres palos, pero si el portero acierta la dirección, te lo parará. Si te fijas, casi al final de la barra hay un recuadro que se mueve. Si consigues clavar ahí la potencia, el tiro será imparable, pero, como te pases un milímetro, irá fuera.



mejoras de *FIFA World Cup: Germany 2006* son claramente insuficientes y no subsanan las carencias de *FIFA 06*.

La Copa del Mundo

Si ya tienes asumidas las limitaciones de la saga y lo que quieres es sentir la euforia de estar entre los mejores, encontrarás todo lo que buscas en este juego. De la mano de los comentaristas Pepe Domingo Castaño y Javier La Laguna, del Carrusel de la SER, nos sumergimos en una excelente variedad de modos de juego.

Aparecen 127 equipos nacionales y cerca de 100 jugadores han sido recreados con especial detalle

Uno de los más sugerentes es el Desafío Mundial. En él se te presentan una serie de partidos míticos, ya empezados. Tu misión es tomar el control de un determinado equipo y alcanzar un objetivo, léase remontar dos goles en 20 minutos o mantener el resultado. Además, hay dos metas adicionales (marcar más de cuatro goles, que no te saquen ninguna tarjeta roja...) con las que puedes ganar puntos. ¿Y para qué esos puntos? Pues para la Tienda. Puedes tirar de Visa para desbloquear jugadores (Koeman, Amancio, Cantona, Hagi, etc.) o equipaciones míticas, botas, balones, nuevos niveles de dificultad... Te avisamos de que para desbloquearlo todo vas a tener que recorrer más kilómetros que Forrest Gump.

Evidentemente, el modo estrella es el Copa Mundial de la FIFA. Tan simple (que no fácil) como tomar el mando de un equipo e ir ganando partidos hasta alzar la copa. Puedes vivir en tus carnes la competición de principio a fin, empezando en las primeras liguillas clasificatorias, o allanarte el camino y plantarte directamente en fase final.

En resumen, si lo que quieres es vivir un Mundial a pequeña escala, éste es sin duda tu título. Si, en cambio, buscas un buen juego de fútbol, *FIFA World Cup: Germany 2006* no ofrece nada que no tenga *FIFA 06* ni está por encima de *PES5*.

En resumen

8

Es un *FIFA 06*, con todas sus virtudes y defectos, ambientado en el Mundial de Alemania. Atractivo si no tienes el último *FIFA* y te apasiona la Copa del Mundo.

LO MEJOR	LO PEOR
Licencia del Mundial	Los porteros
Modo Desafío Mundial	Ninguna mejora
Tienda	

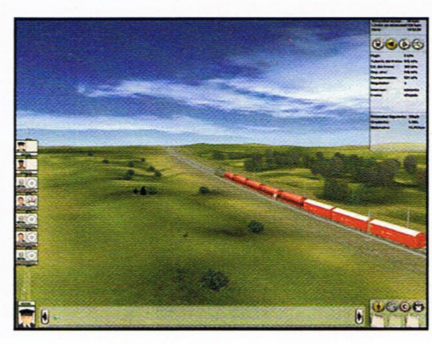
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
FIFA 06





TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

Muchas infancias van asociadas al **mejor regalo navideño posible**: el Ibertren. Entonces no pensabas que **conducir un tren** fuera aburrido. ¿Y ahora lo piensas? Con este simulador **te lo pasarás pipa**, verás mundo y **liberarás al niño** que llevas dentro. **¿Quién da más?**



La ruta española permite tráfico de mercancías y pasajeros.

POR D. GÓMEZ

Hay que estar un poco chalado para ser fan de los simuladores de trenes. O al menos, ir contra la corriente. Ahora lo que se lleva es el tuning, la música a tope y el vehículo privado como la máxima expresión de la identidad personal. Para muchos desinformados, el tren es de pobres, de *pringaos*. Claro que le falta mucho por mejorar, basta con subirse a un tren de cercanías en hora punta... Sin embargo, el futuro del transporte irá sobre raíles. Los atascos son cada vez mayores, la gasolina cada vez más cara, por no hablar de las nefastas emisiones de CO_2. ¿Te parecen pocas razones para mirar con otra cara a este *Trainz 2006*?



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación

DESARROLLADOR Auran

EDITOR Friendware

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla ✓ (España) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

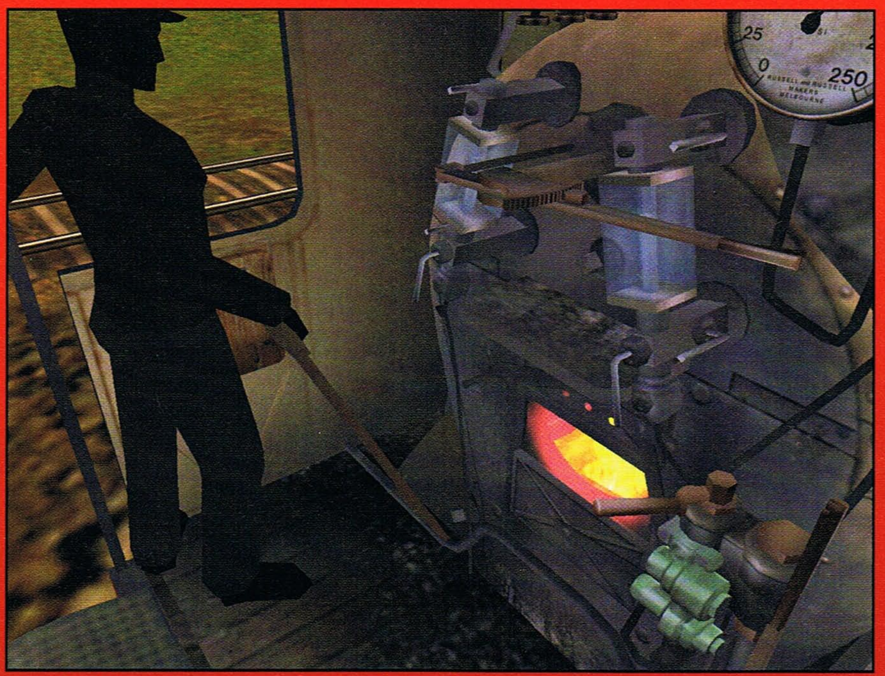
WEB www.railroadsimulator.com

MÁS MADERA

Claro que si ya eres un aficionado al rail virtual, prepárate, porque posiblemente estás ante el mejor simulador de trenes del mercado. La saga incorpora por primera vez escenarios españoles "oficiales", un potentísimo y amigable constructor de rutas, un organizador de contenido para una mejor gestión de las descargas y, sobre todo, muchas maneras de disfrutar del mundo de los trenes. Y para los puristas, nueva física para los acoplamientos y el patinado de ruedas.

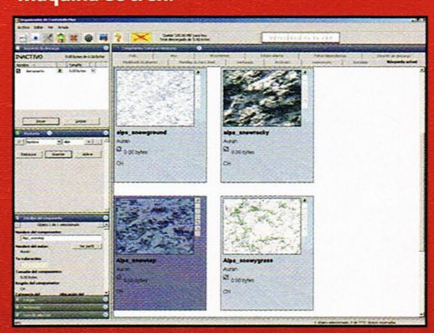
Auran siempre ha tenido claro que la clave del éxito de la saga *Trainz* es brindar todas las facilidades a sus seguidores, como el acceso a los foros exclusivos y, sobre todo, la opción de aumentar las posibilidades de *Trainz* mediante la descarga de nuevos contenidos. Por eso, lo primero que debes hacer al acabar de instalar el juego es registrarte en la comunidad de Planet Auran. Esto te permitirá obtener un pase de primera clase gratuito durante seis meses para el servicio de descargas de Auran.

Además, para evitar problemas de compatibilidad y dependencias, se incluye el Organizador de Contenido Plus, una aplicación separada que se encarga de buscar en el almacén de descargas de Auran las locomotoras, los escenarios, las rutas y otros objetos creados por los usuarios. El Organizador es además un gestor de descargas, por cierto,


Las máquinas a vapor son unas bestias a las que hay que echar de comer.


Si algún día al conductor del cercanías le da un patatús, ya conoces la cabina.


Así se ve el mundo desde la cabina de una máquina de tren.


El Organizador es la solución a la descarga compulsiva.

DISEÑOS A LA CARTA

El editor del juego te da plena libertad para crear tus propias rutas. Aquí tienes algunos detalles a tener en cuenta por cualquier ingeniero virtual del ferrocarril.

PRIMEROS PASOS

Es mejor empezar poniendo vías y algunos objetos que te ayuden a determinar las proporciones, algo muy útil para crear un terreno realista.





LAS ESTRUCTURAS

Crear estructuras es más fácil de lo que en un primer momento parece. Muchas llevan incorporadas unidades y animaciones propias.

EN LA CIUDAD

En las zonas urbanas puedes incluir tranvías o trenes ligeros, y hacer que el tráfico rodado se controle de manera automática.





LOS DETALLES

Las vías deben tener un final y servir a un propósito, como puede ser asegurar la maniobrabilidad en una estación. No lo olvides.

con alguna limitación sorprendente por lo excesiva, incluso para usuarios registrados: 100 MB al día y 4KB/s.

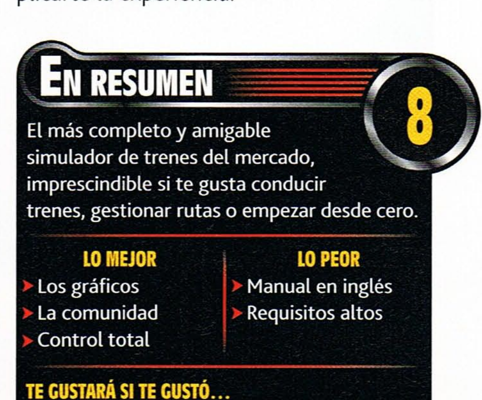
DIVERSIÓN SIN FIN

En cualquier caso, los contenidos que *Trainz* trae de serie son suficientes para mantenerte ocupado por mucho tiempo: 30 rutas, repartidas entre los EE.UU. (Maria's Pass incluida), Canadá, Inglaterra y España, y más de 300 tipos diferentes de coches y máquinas, desde las más clásicas y humeantes a las más modernas. Y si todo esto te parece poco, además están las comunidades paralelas, como la excelente IBerTrainZ, que es la responsable de la ruta española incluida en este *Trainz 2006*. Un completo editor redondea un abanico de posibilidades prácticamente ilimitado.

Trainz permite progresar al ritmo deseado, de simple maquinista a organizador de rutas industriales

El juego permite progresar al ritmo deseado, de simple maquinista a organizador de rutas industriales, en un entorno gráfico muy trabajado. Para empezar, *Trainz* dispone de opciones para advenedizos, torpes y domingueros en general, empezando por el módulo Maquinista y el sistema de control simplificado. En éste no es necesario conocer los distintos tipos de freno, el manejo del inversor y demás controles, sólo un simple atrás, adelante, acelerar y frenar. Además, se incluyen seis tutoriales que contemplan diversas actividades que requieren una formación específica, como controles, hojas de ruta, cabinas diésel y de vapor, mercancías, etc.

Con la necesaria confianza adquirida, puedes saltar de un tren a otro, dejando el anterior en manos de la inteligencia artificial, o bien pasar a la visión Mapa y controlar los cambios de aguja, o supervisar las hojas de ruta de los mercancías. Sí, además de pasajeros ansiosos por llegar a tiempo a sus destinos, *Trainz* también simula las actividades industriales que se sirven del ferrocarril. Tú eliges cuánto quieres complicarte la experiencia.



EN RESUMEN

8

El más completo y amigable simulador de trenes del mercado, imprescindible si te gusta conducir trenes, gestionar rutas o empezar desde cero.

LO MEJOR
- Los gráficos
- La comunidad
- Control total

LO PEOR
- Manual en inglés
- Requisitos altos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Trainz 2004 o *Train Simulator*

BLAZING ANGELS
Squadrons of WWII

Te presentamos otra forma de **revivir la Segunda Guerra Mundial**. Deja por unos días el polvo de los **caminos de la guerra**. Abandona (un instante) los simuladores de **manuales infinitos**. Pásate al **arcade aéreo** y… a la Historia, la acción y los **buenos gráficos**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Incluso los mejores aficionados a los simuladores realistas en ocasiones sienten la tentación de pegar el dedo al gatillo para derribar aviones uno tras otro. Eso sí, ya que caen en el lado frívolo de la aviación, mejor que sea con un buen título. Porque claro, ¿qué busca uno en un arcade? Divertirse sin excesivas complicaciones.

Blazing Angels es un atractivo arcade. Fácil en su manejo, sólo requiere unos minutos de adaptación y permite manejar tu avión en los tres ejes con teclado, ratón y joystick. Resulta curioso que en los tres dispositivos el juego resulte igual de jugable. Para que te adaptes más rápidamente al manejo de los aviones y aprendas a ser letal con ellos, la primera misión de la campaña es un entrenamiento básico, que contrariamente a unas prácticas de vuelo normales, resulta de lo más entretenido.

Una escuadrilla eficaz

Las siguientes misiones de la campaña ya son harina de otro costal. Comienzas con la expulsión de los soldados aliados de Francia en 1940. Tu avión es un espartano Hurricane. En las sucesivas misiones vas consiguiendo mejores aparatos, que te permiten llevar a cabo cometidos más variados, desde combates aéreos (interceptación y patrullas inclusive) hasta ataques contra objetivos terrestres, pasando por la toma de fotografías de reconocimiento.

En todos estos cometidos, cada arma responde a un control específico. Un punto de mira en el centro de la pantalla te sirve para accionar ametralladoras, cañones y cohetes. Las bombas se disparan mediante una retícula que se proyecta sobre el suelo y las fotografías se plasman con un encuadre especial.

La dificultad aumenta en cada misión, pero sin desajustes, de forma equilibrada. Para salir airoso, tienes que combinar la vista de combate principal, que te sitúa detrás de tu avión, con la vista de seguimiento, en la que contemplas tu aparato en una vista relativa, con los enemigos al fondo. Además, no estás solo. Formas parte del imaginario escuadrón Blazing Angels, que, según argumenta el juego, fue poco más que ubicuo durante la Segunda Gran Guerra. En dicho escuadrón cuentas con la compañía de Frank, al que

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
UbiSoft

EDITOR
UbiSoft

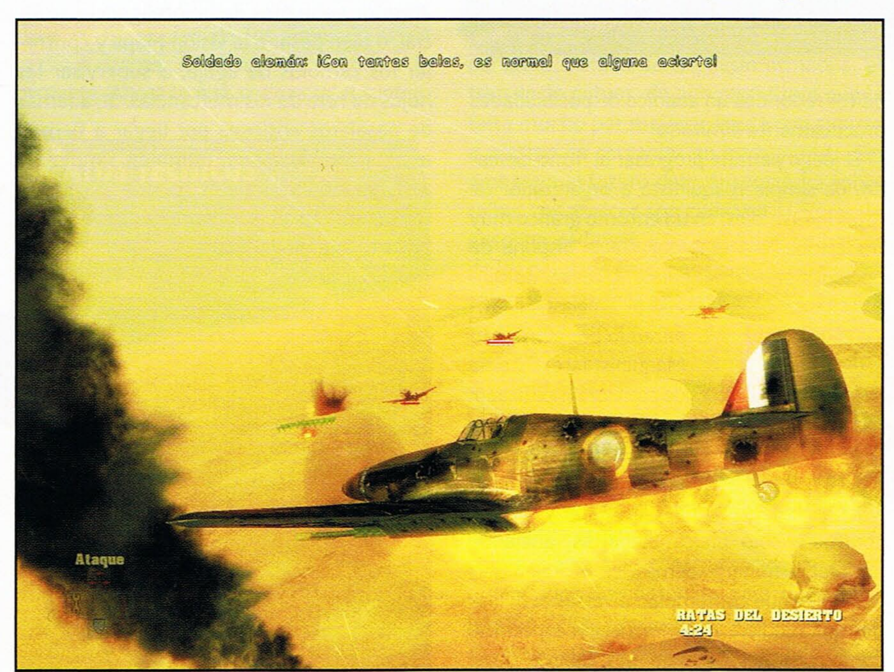
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces [bandera británica]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

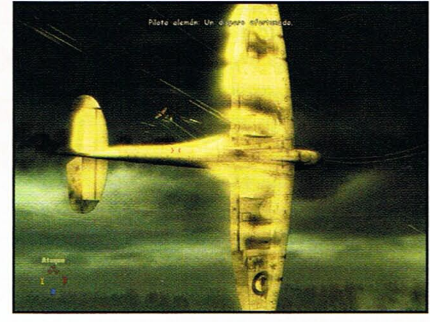
MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 · LAN 16 · Internet 16

WEB www.blazing-angels.com



Proteger tus tropas de los Stuka es más complicado que hacer volar un tractor.

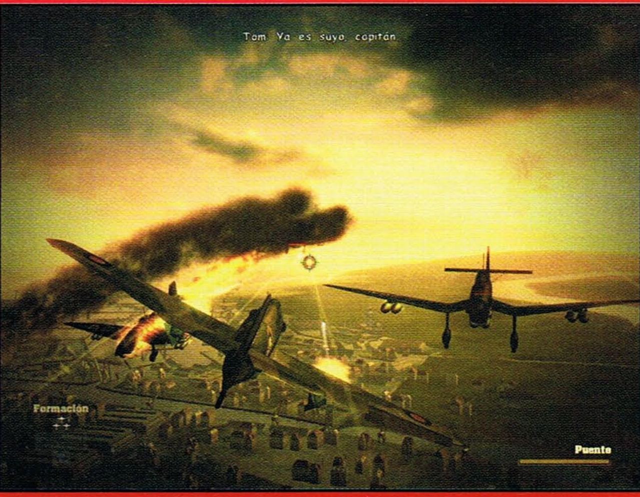

Los reflejos y los colores del cielo puntúan para nota.



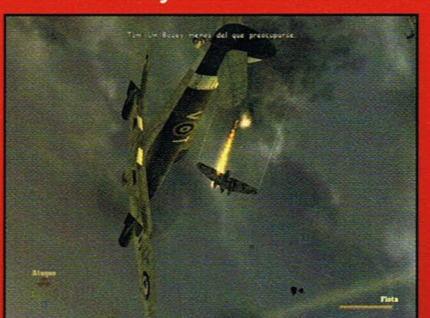
En los momentos álgidos del combate ves borrosa parte de la imagen.



Unos bombazos y adiós columna de blindados.



En el crepúsculo del alba casi apetece caer derribado. Vaya estampa.


A este avión enemigo le quedan pocas bombas por tirar.


Por aire y mar, la cuestión es hacerle la vida imposible al rival.


Si te queda tiempo, puedes hacer algo de turismo aéreo.

puedes ordenar que ataque a todo enemigo viviente; Tom, que es especialista en hacer de cebo para que los enemigos se concentren en él, y Joe, un experto mecánico que te dice cómo reparar tu avión mediante combinaciones de teclas. A los tres les puedes dar órdenes mediante un sencillo menú. Y lo necesitarás, porque van demasiado a su aire.

Aviones por doquier

Con cada misión superada desbloqueas un avión nuevo (hasta 42 en total), tanto aliado como enemigo, que luego puedes pilotar en las otras dos modalidades de juego, nada desdeñables. Por un lado tienes el modo Arcade, al estilo de las viejas recreativas, en el que tú solito tienes que acabar con sucesivas oleadas de enemigos y a contrarreloj. A cada derribo que consigues, ganas un poco de tiempo para seguir abatiendo aviones. Y así hasta que el fuselaje te aguante. En el modo Duelo de Ases combates contra un figura de la aviación con los modelos que elijas. Si le vences, ganas una pintura de guerra para ese aparato. Por si esto fuese poco, aun dispones de una minicampaña que se desbloquea en cuanto terminas las 18 misiones de la campaña principal para jugar en modo de combate cerrado o de bombardeo táctico.

La dificultad aumenta en cada misión, pero sin desajustes, de forma equilibrada

El apartado online no es menos atractivo, ya que puedes jugar contra otro jugador a pantalla partida o bien acceder a partidas vía LAN o Internet. En éstas puedes volar de forma cooperativa, todos contra todos o por equipos, y cada modo cuenta con variados submodos, desde el Combate histórico al submodo Matanza, incluyendo misiones de Kamikaze, Combate cerrado, Bombardeo, Captura de base y un puñado más.

OPERACIONES DE ALTURA

No siempre tendrás la fortuna de jugar raras misiones históricas en varios teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial. Mejor repasamos algunas y así irás al combate bien ubicado.

OPERACIÓN DYNAMO

La playa de Dunkerke fue el último bastión de los aliados en Europa al ser expulsados franceses e ingleses por los alemanes en 1940. 340.000 soldados fueron evacuados por mar.





NORTE DE ÁFRICA

Las difíciles condiciones para volar en el desierto no se lo pusieron nada fácil a los pilotos. En el juego experimentas incluso tormentas de arena mientras se desarrolla el combate.

RABAUL

Esta isla de Nueva Guinea fue una gran fortaleza de los japoneses, que tuvo que resistir asediada por los bombardeos y aislada del resto de fuerzas niponas hasta el final de la guerra.



EN RESUMEN

7,5

Un arcade aéreo trepidante. Se pilota sin grandes esfuerzos, pero lo de sobrevivir en el aire es otra historia. Ideal para amantes del gatillo fácil.

LO MEJOR	LO PEOR
Fácil de volar	Pocos modos de juego
Mucha acción	Las comunicaciones
Los gráficos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Heroes of the Pacific





EVOLUTION GT

La evolución es **un proceso lento**. Darwin, que no llegó a conducir ni un tractor, lo dejó bien claro. Y *Evolution GT* constata su teoría: **mejora el concepto** de *S.C.A.R.* con un limitado Plan Renove. Así que ponte el cinturón y disfruta de sus curvas.

POR J. FONT

Milestone es la compañía responsable de *S.C.A.R.*, un juego que hace un año te ponía al volante de toda la legión de coches del fabricante Alfa Romeo. Ahora el desarrollador ataca con un nuevo juego de carreras que tiene muchos puntos en común con aquél. De hecho, la principal diferencia es que en esta ocasión no se trata de un monográfico de la marca italiana. El juego cuenta con 35 vehículos licenciados de nueve fabricantes diferentes. También aparecen seis circuitos reales. Es el caso del circuito de Cheste en Valencia o los míticos Laguna Seca o Donington Park. Junto a ellos, trazados urbanos y carreteras concebidas para la ocasión. Todos con distintas ambientaciones y algunos con recorridos cortos y largos.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Milestone

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 2 | LAN: ✗ | Internet: ✗

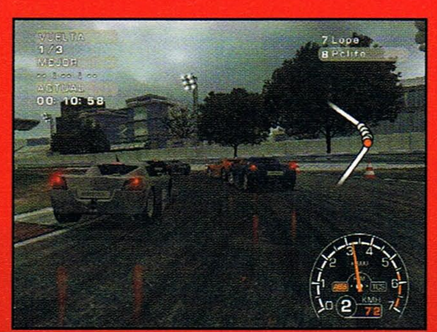
WEB www.evolutiongt.com

MÓNTATE AL CARRO

Evolution GT dispone de dos modos de juego en su apartado para un jugador: Carrera Rápida y modo Carrera. La primera te permite lanzarte al circuito sin mayores complicaciones. Ofrece un estilo de conducción arcade, aunque manteniendo las características del vehículo, y los circuitos y vehículos a los que tienes acceso dependen de tu progreso en el modo Carrera.

Esta última modalidad es la piedra angular del juego. En ella creas un piloto y lo haces progresar a lo largo de su vida deportiva, tanto si optas por el nivel de dificultad arcade como simulación. En la opción Temporada vas afrontando competiciones protagonizadas por diferentes tipos de vehículos. Cada una consta de varias pruebas en las que debes quedar tercero como mínimo para desbloquear la siguiente competición. El modo Carrera te permite también llevar a cabo carreras de entrenamiento, contra otros adversarios o contra el reloj, utilizando los circuitos y vehículos desbloqueados previamente. Por su parte, el modo multijugador se limita a dos jugadores en un mismo PC a pantalla partida.

El juego premia la buena conducción y algunas maniobras concretas con puntos que, además de aumentar la experiencia de tu piloto, te permiten mejorar entre nueve habilidades distintas. Otro modo de conseguirlos es mediante la opción Desafíos. Están agrupados utilizando el esquema de las nueve habilidades. Si superas el desafío, esa habilidad se ve mejorada. Lo más aconsejable es destinar los puntos obtenidos en la carrera para esas habilidades que se te resisten en esta opción. Otra fórmula para mejorar



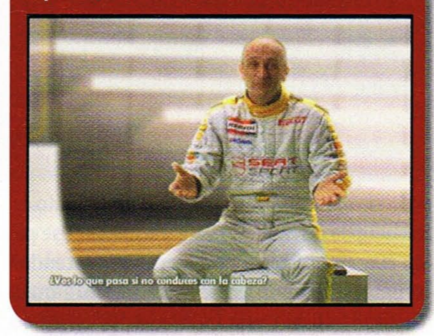
Las maniobras deben ser suaves cuando la pista está mojada.



Buscar la trazada correcta y evitar colisiones son la clave de la victoria.

CARA Y OJOS

Al principio del modo Carrera, Gabriele Tarquini del equipo SEAT Sport en el mundial de turismos (WTCC) te introduce en las opciones que el juego incorpora a la hora de pilotar. Se trata de un tutorial muy práctico para sacar partido de algunos elementos que el juego incorpora. Es el caso de la intimidación a los rivales o aprovechar el rebufo para mejorar la velocidad. También puedes comprobar cómo te afecta la intimidación. Para que veas que no es un cualquiera, Gabriele Tarquini ha ganado las competiciones BTCC y ETCC. Este año participará en el campeonato de WTCC con un León WTCC formando equipo con el español Jordi Gené entre otros.





Cuando la presión te vence, ves así el juego. Accidente casi garantizado.

Los desarrolladores han incluido una buena variedad de circuitos.



El equipamiento también sirve para mejorar las habilidades del piloto.

tu actuación es equipar a tu piloto con guantes, casco, mono, etc.

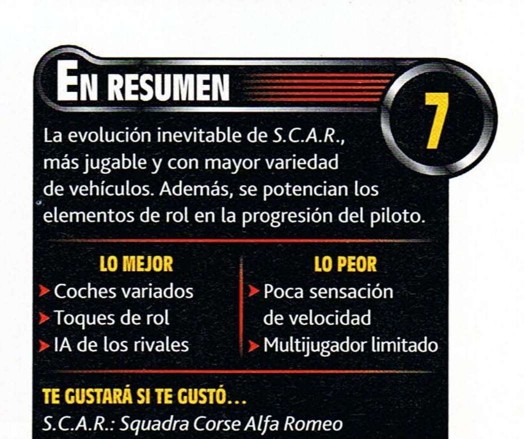
Durante la carrera debes prestar atención a las barras que se encuentran en la parte izquierda de la interfaz. Son las encargadas de indicarte el estado del vehículo, el piloto y el Tiger Effect. Este último, como ocurría en *S.C.A.R.*, te permite rebobinar la carrera unos segundos para enmendar errores de conducción. Otra barra que no debes perder de vista es la del estado del piloto. De la misma manera que puedes ejercer presión sobre tus rivales para que cometan errores, ellos pueden hacer lo mismo contigo. Y demasiado estrés puede provocar que se te nuble la vista. Perderás casi de vista el circuito y fácilmente acabarás provocando un accidente. Aquí es donde interviene la barra de estado del coche. A cada golpe decrece y, cuando desaparece, supone la rotura del vehículo y el fin de tu participación en la carrera.

El juego premia la buena conducción y algunas maniobras concretas con puntos de experiencia

Apurar la frenada

Otro elemento que permite arañar unos segundos es el rebufo. Cuando entras en él, tu coche acelera de manera notable. Pero si estás cerca de la curva, es posible que te falten metros de frenada para encararla correctamente. Mejorar las habilidades del piloto permite reducir estos riesgos.

Desde luego, si te gustó *S.C.A.R.*, este *Evolution GT* no te defraudará, ya que ambos juegos tienen muchos puntos en común en planteamiento, gráficos y física de los vehículos. La principal diferencia es que este último ofrece variedad de marcas y es bastante menos rígido que el primero a la hora de desarrollar habilidades y desbloquear circuitos. En fin, sacado del mismo patrón pero algo más ameno y divertido.



En resumen

7

La evolución inevitable de *S.C.A.R.*, más jugable y con mayor variedad de vehículos. Además, se potencian los elementos de rol en la progresión del piloto.

LO MEJOR	LO PEOR
Coches variados	Poca sensación de velocidad
Toques de rol	Multijugador limitado
IA de los rivales	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa Romeo

PANZER ELITE ACTION

Fields of Glory

Cuentan que el día que el **primer tanque** pisó un campo de batalla, los caballos decretaron **su fiesta nacional**. Los cartógrafos, en cambio, se pusieron a temblar. Iban a tener trabajo a destajo. **Que tiemble Europa** y sus débiles fronteras.

POR M. GONZÁLEZ

ZootFly te ofrece la oportunidad de revivir la Segunda Guerra Mundial en las entrañas de uno de estos mastodontes de hierro. Y si te suspendieron tantas veces el carné de conducir que los carritos de la compra te provocan urticaria, corta el ataque de ansiedad, pues *Panzer Elite Action* no te regala un tostón de 200 páginas sobre cómo pilotar un tanque. Con tus viejas amigas "WASD" y el ratón te basta para campar a tus anchas por el viejo continente.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Zootfly

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32

WEB www.panzereliteaction.com

DISPARAR ES UN PLACER

Buscarle una pareja de baile, una referencia por todos conocida, es complicado. Permítenos la marcianada: *Space Invaders*. Sustituye los malvados alienígenas por soldados, el espacio por la campiña y ya tienes su adictiva fórmula de juego lista para ser servida. Pilotando un tanque prácticamente indestructible te enfrentas a hordas infinitas de enemigos, algunos a pie, otros subidos a sus propios tanques, a los que aplastar bajo tus cadenas, ametrallar o volar en pedazos con el cañón principal. Ni debes preocuparte por el tipo de munición ni tirar de trigonometría para calcular el ángulo de tiro correcto. Toda la complicación de comandar un tanque ha sido simplificada al máximo para que sólo te preocupes de matar, matar y esquivar ese pino cuanto antes para poder seguir matando.

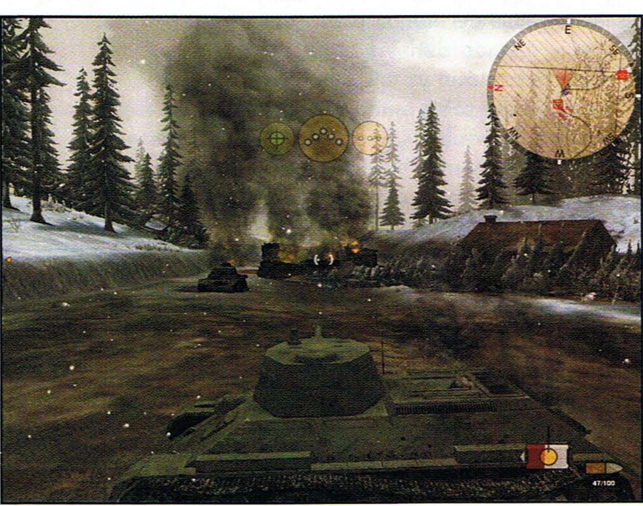


Uno de los escenarios visitados es un Stalingrado en ruinas.

En el apartado visual el horizonte queda limitado por una innecesaria niebla de guerra, aunque esa frustrante limitación queda compensada por la prodigiosa orgía de efectos especiales que vemos en pantalla (explosiones, nubes de humo, destellos de armas...) y que, edulcorada

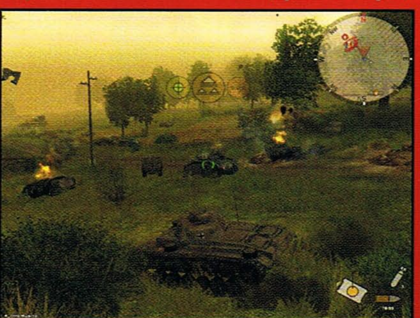


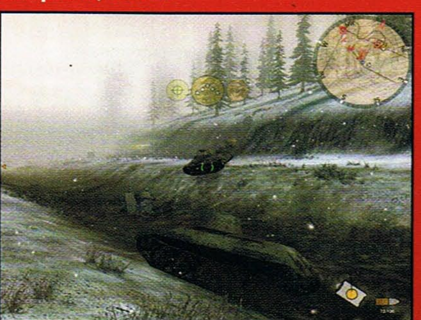
La infantería apenas sirve para practicar tu puntería.



Tras una buena carnicería sólo quedan fogatas y mucho humo.


Aquí no se salva ni el caballo, que el tanque, como su piloto, es nazi.


Cuidado con disparar a los tuyos en medio del berenjenal.


Si eres un tanque rojo, podrás rodear al general Von Paulus tú solito.


Ante tanto efecto especial muchas veces no sabes si vas o vienes.

por el motor físico y la destructibilidad de los escenarios, te convierten en el protagonista de una escena bélica digna de Holywood.

El diseño de los tanques aprueba, aunque se echan en falta más polígonos. Y los escenarios, amén de la niebla, también pecan de simplistas. Por fortuna, los excelentes efectos especiales no se limitan al campo visual y tu equipo 5.1 derribará pilas de CD cada vez que realices un disparo. Buena nota en este aspecto.

Toda la complicación de comandar un tanque ha sido simplificada al máximo

Los paisajes que visitas son tan variados como la guerra. Para empezar no juegas sólo del bando de los yanquis como es habitual, sino que puedes luchar tanto por papá Adolfo, como por el tío Pepe (alias Stalin). Las tres campañas se dividen en diferentes misiones y en cada una de ellas pilotas un tanque diferente, comenzando por los más sencillos y terminando por los más poderosos. Las misiones se componen de objetivos que deben completarse linealmente, pero que en su mayoría se reducen a matar a todo bicho viviente. A lo largo de ellas vas encontrando tanto garajes para reparar tu armadura como depósitos de munición para restablecer tus reservas del cañón.

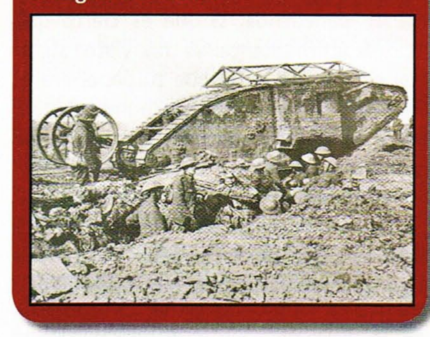
Mejor en compañía

En tu periplo por los campos de batalla no estás solo. Clama al cielo y obtendrás apoyo aéreo cuando te enfrentes a un enjambre de enemigos. Las bombas les harán redimirse. Por si no te basta, un escuadrón de tanques te sigue a todas partes dispuesto a seguir tus órdenes. Para ello cuentas con dos teclas, una para ordenar una ofensiva y otra para ordenar un repliegue defensivo de tus hombres.

El apartado multijugador sólo posee el modo Dominación, pero es lo suficientemente divertido para mantenerte enganchado numerosas horas. En él puedes elegir entre tres tipos de tanques: ligero, medio y pesado, cada uno de ellos con su propio ataque secundario: bombardeo aéreo, lanzar minas y pedir suministros aéreos.

MARK I, EL PRIMOGÉNITO

El tanque, tal como lo conocemos hoy en día, nació de la mano de los británicos durante la Primera Guerra Mundial como solución a la guerra de trincheras. El primer modelo de la guerra, el Mark I, ya contaba con las características principales que pasaron a ser la base de diseños posteriores: la tracción de orugas, el cañón y la pesada armadura que le protegiese del fuego enemigo. Su principal función era avanzar sobre posiciones fuertemente armadas que la infantería fuese incapaz de tomar. No demostró una gran fiabilidad en combate debido a la precaria tecnología de la época, pero eso no impidió que franceses y alemanes se abalanzasen sobre la idea. Aunque los generales más vetustos seguían sin bajarse del caballo, los más avispados ya habían adivinado cuál sería el nuevo rey de la guerra en tierra.



Un título entretenido para los que buscan diversión sin complicaciones y espectacular visualmente gracias a sus efectos especiales.



EN RESUMEN

7

Lejos de la simulación y mucho más cercano a la filosofía del matamarcianos, *Panzer Elite Action* es un juego notable de tiros sin nada más (ni menos).

LO MEJOR
- Adictivo
- Efectos especiales
- Multijugador

LO PEOR
- Repetitivo
- Simple

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Power Tank 3D





FIRE DEPARTMENT 3

Esto está que arde, y nadie mejor que tú para entrar manguera en ristre y sofocar las llamas. Cálzate las botas, **ponte el traje ignífugo** y prepárate para dirigir a un auténtico grupo de héroes **en los incendios más peligrosos**. ¡Y sin chamuscarte!

Por A. Salas

Aunque no sea una temática muy concurrida, sí que es cierto que últimamente se ha visto algún que otro título en el que tu papel era el de dirigir a un equipo de bomberos, ya fuera en un entorno urbano o en plena naturaleza, como era el caso de *Wildfire*. Sin embargo, ninguno te ofrece una perspectiva tan realista como la saga *Fire Department*, que con este nuevo título añade algunas novedades en lo que a jugabilidad se refiere. Aunque eso sí, continúa pecando de los mismos fallos que su antecesor, *Fire Captain*. Pero que no se expandan las llamas, sigue siendo un título muy apetecible, un subidón de temperatura para tus atribuladas neuronas.



Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Montecristo

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN 4 · Internet 4

WEB www.firefrance.com

Fuego interior

Si algún caballo de batalla tiene este juego, no es otro que el realismo. El comportamiento del fuego es muy similar al que tendría en un escenario real, así como sus peligrosos efectos. Nos referimos, por ejemplo, a los temibles *backdrafts*, o deflagraciones originadas al abrir la puerta de una habitación sin ventilación, lo que causa un reavivamiento súbito y muy rápido de las llamas. O los *flashovers*, combustiones explosivas causadas por los compuestos inflamables que contiene el humo. Éstos son sólo dos ejemplos de los peligros reales que te acechan ahí fuera y que te obligan a estar muy atento a cada paso que des. O eso, o perderás más hombres que un monasterio en Las Vegas.

Los incendios no siempre son predecibles, y eso es algo que descubres enseguida. Lo que en principio era un simple fuego puede llegar a convertirse en catástrofe, muchas veces por culpa de las circunstancias y no de ti. De este modo, los objetivos de todas las misiones se actualizan constantemente y corre de tu parte decidir cuáles son las prioridades según la situación.



En situaciones complicadas, mejor llamar a los especialistas bioquímicos.



La escalera de salvamento permite llegar a sitios inaccesibles.



Alguien ha querido empezar antes de tiempo la verbena en este almacén pirotécnico.



Rescatar a las víctimas de debajo de los escombros forma parte de tu día a día.

El camión de bombeo es una pieza clave en cualquier extinción.

HÉROES INCOMBUSTIBLES

Fire Department 3 incorpora nuevos tipos de unidades especializadas que te ayudarán en las situaciones más extremas. Te presentamos algunas de ellas.

UNIDAD CANINA

Estos bomberos tienen a su lado al mejor amigo del hombre, y nunca mejor dicho teniendo en cuenta las situaciones que vas a tener que afrontar. Si necesitas encontrar a la gente atrapada bajo los escombros, úsalas.





EXPLORADOR

Capaces de llegar donde los demás no pueden gracias a sus equipos de escalada, estas unidades son ideales para realizar intervenciones rápidas y despejar el camino para el resto de compañeros. No desestimes su ayuda.

ESPECIALISTA EN RESCATE

Si te encuentras con gente atrapada dentro de un coche a causa de un accidente, este bombero y su inseparable sierra mecánica se encargarán de sacar sanas y salvas a las víctimas de entre el amasijo de hierros.



Para combatir el incendio tienes a tu disposición vehículos de todo tipo, equipos de bomberos estándar y especialistas (médicos, técnicos, perros...). Y eso sin contar las unidades especiales capaces de combatir determinados tipos de fuegos, como los causados por agentes químicos. Además, antes de cada misión se te explica a qué tipo de incendio te enfrentas, dónde están sus focos principales y de qué recursos dispones.

Los incendios no siempre son predecibles, y eso es algo que descubres enseguida

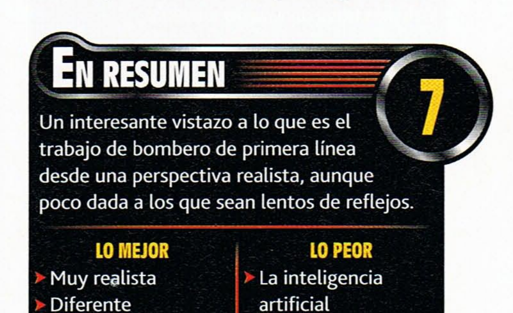
Aunque la interfaz del juego es bastante correcta, se echan en falta ciertas opciones que agilicen más el control de tus efectivos, como por ejemplo el de formación de grupos que respondan a una tecla. También le iría bien un modo de pausa táctica mediante el cual poder detener la acción un momento para mover la cámara o dar órdenes. Y es que los mapas a veces son demasiado grandes para buscar a las unidades sin que pasen preciosos segundos. Al menos el sistema de cámaras es sencillo y te permite ver la acción desde cualquier punto de vista.

Algo más trascendente es la irregular inteligencia artificial, que a veces nos regala perlas como la bella estampa de tus hombres quietos como si no supieran qué hacer. En cualquier caso, estos fallos no suponen un lastre insuperable.

Bomberos del mundo

En *Fire Department 3* se han incluido algunos escenarios reales, con misiones en lugares tan conocidos como el Maidan de Kiev o el Eurotúnel. El modo Campaña transcurre en cinco países (Ucrania, Francia, Reino Unido, Alemania y Estados Unidos), con vehículos y uniformes fielmente representados. Todo en pos del realismo, uno de los estandartes de la obra de Montecristo.

En cuanto al apartado técnico, está a la altura de lo que se puede esperar de un título de este tipo. Por eso y por lo dicho anteriormente, *Fire Department 3* es un juego muy a tener en cuenta si quieres probar un título de estrategia diferente. Si, además, saboreaste los anteriores títulos de esta saga, no te lo querrás perder. Su precio es de los que enganchan.



EN RESUMEN

7

Un interesante vistazo a lo que es el trabajo de bombero de primera línea desde una perspectiva realista, aunque poco dada a los que sean lentos de reflejos.

LO MEJOR	LO PEOR
Muy realista	La inteligencia artificial
Diferente	La dificultad
Adictivo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fire Captain o *Wildfire*

FULL SPECTRUM WARRIOR

Ten Hammers

Full Spectrum Warrior puso **el acento en la táctica** donde otros sólo cazaban moscas a cañonazos. *Ten Hammers* acaba de plantar **sus escuadrones** cargados de armas y de buenas intenciones para **solucionar algunos** de los **errores** del pasado.

POR M. GONZÁLEZ

Empezaremos por lo que más duele, por lo negativo. Aunque *Ten Hammers* mejora algunos aspectos de *Full Spectrum Warrior*, sigue naufragando en los más importantes, herencia directa de su padre. Pero vayamos por partes. Para los neófitos aclarar que, pese a lo que puedan sugerir las imágenes, *Ten Hammers* no es un juego de acción, sino de estrategia. ¿Que cómo lo sabemos? Pues porque no pegas un solo tiro en toda la campaña. Tú sólo te encargas de las órdenes: id hacia allí, disparad a ese indeseable, etc. Pero disparar, lo que se dice disparar, menos que una anciana en un balneario, recluta.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Pandemic Studios
EDITOR THQ
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8
WEB www.fullspectrumwarrior.com/fsw2



Menos mal que llega la caballería, porque si tienen que matarlo ellos...

1,2,3... ¡MARCHEN!

Para manejar a tus soldados por el imaginario país de Oriente Medio en el que se ambienta el juego cuentas con un sistema de control muy suyo, por decir algo. Dos escuadrones, botón derecho y seleccionas dónde quieres que vayan. A la hora de disparar, tienes que asignar áreas donde tus hombres deben concentrar su fuego. De los cuatro soldados que componen cada escuadra, hay tres especialistas: el líder del equipo, que puede hacer las veces de francotirador, un granadero para hacer volar a los enemigos más resistentes y también un artillero, rey del fuego de supresión.

Y apréndete esa palabra "supresión", porque es importante; al igual que en *Brothers in Arms*, el juego está bañado por una aureola dorada de supuesto "realismo" que hace que matar a un terrorista cubierto tras una valla de madera con ocho marines acribillándole a tiros sea imposible. Lo que debes hacer es que un equipo dispare sobre él para entretenerlo mientras el otro escuadrón le rodea y acribilla desde un lateral de la valla.



El mercadillo donde se esconde Osama vendiendo relojes.



Ya que lo de las balas no funciona, que hablen las granadas.



Ni en los peores capítulos de El equipo A se veían bochornos como éste.


¡Dios mío! ¡Tiene una valla de madera! ¡Vamos a morir todos!


Charlie es una máquina de democratizar y de pintar paredes de rojo.

El supuesto realismo también se extiende a la vulnerabilidad de tus soldados. No sólo no son los superhombres de Hollywood, sino que exhiben una falta de puntería y una facilidad para caer derribados que cuesta creer que vayan a ganar guerra alguna. Así que tú y tu capacidad táctica tenéis que conseguir que semejante panda de inútiles maten a 300 guerrilleros sin dejarse la piel en el intento. Para ello nada mejor que ir vagando de cobertura en cobertura (nada de espacios abiertos) y siempre dejar un equipo cubriendo al que se mueve por si algún enemigo de Occidente asoma la jeta.

Pese a lo que puedan sugerir las imágenes, *Ten Hammers* no es un juego de acción, sino de estrategia

Tus hombres tienen papá y mamá, por lo que pueden pedir la intervención de un helicóptero de combate o incluso pilotar, siempre mediante órdenes, un tanque. Los vehículos son una novedad en esta entrega, junto a la posibilidad de entrar en edificios. En el terreno del control también hay novedades: ahora puedes dividir tus escuadrones en grupos de dos, pero si el control es deficiente con dos escuadrones, con cuatro ya es la leche. El problema no es sólo lo enrevesado de algunas combinaciones de botones, sino la lentitud con la que procesan las órdenes, un lastre importante en un juego en el que morir es cuestión de segundos. Si caes en una emboscada, sabrás lo que es bueno.

Gráficamente cumple, sin demasiadas florituras. El sonido está ahí para ambientar, con los disparos esporádicos de una ciudad en guerra y voces en inglés.

La guerra online

El apartado multijugador ofrece un modo cooperativo para las misiones de la campaña y también un modo competitivo en el que los jugadores se reparten entre marines e insurgentes. Los marines cuentan con la ventaja del armamento superior y los insurgentes con ser más, estar cabreados y poder contratar personajes no jugadores para el gremio terrorista.

Ten Hammers es una opción interesante para los estrategas, pero su interfaz sigue sin acabar de cuajar, ni tampoco su esquema repetitivo y encajonado de avanzar cubriendo un equipo con otro, una misión tras otra.

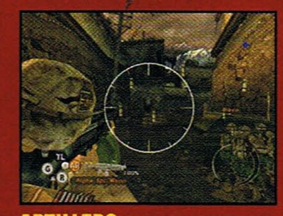
EL EQUIPO A

Con soldados incapaces de matar nada a dos metros de distancia, tendrás que tirar de especialistas para hacer bien el trabajo.

GRANADERO

La solución a todos tus problemas: una granada bien puesta y los malos se pueden despedir de este barrio. Eso sí, cuidado que no haya nada cerca o te volarás el culo.





ARTILLERO

Si necesitas fuego de supresión, cuenta con él. Su munición es finita, pero mientras dure no habrá quien te tosa. Acuérdate de desactivarlo si tienes que pasar por delante.

FRANCOTIRADOR

Elige una víctima y él hace el resto. Ideal para ese terrorista listillo que ha encontrado el escondite antigranadas perfecto. Contraindicaciones: cuidado con tu sesera al asomarte.





6,5

Una apuesta interesante y diferente dentro del género de la estrategia, muy cercana a la acción táctica, pero a la que le quedan varios aspectos por pulir.

LO MEJOR	LO PEOR
Original	Frustrante
Los gráficos	Repetitivo
La ambientación	Control deficiente

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Full Spectrum Warrior

ASTÉRIX & OBÉLIX XXL 2

Mission: Las Vegum



Únicamente el Dúo Dinámico los supera en bolos. Pero **los galos más locos de la galaxia** se lo montan mejor. No sólo regresan al PC, sino que **invitan a sus colegas** de videojuegos. **¡Por Tutatis!** Que a los romanos los tenían más que vistos.

POR A. SALAS

Parece que *Astérix & Obélix XXL*, publicado a mediados del año 2004, dejó un buen sabor de boca, ya que Atari ha decidido dar continuidad a la saga. Se trata de una continuación que sigue la estela de su antecesor, con puzles por doquier, plataformas y sobre todo muchos romanos a los que atizar sin descanso.

El druida Panoramix ha desaparecido, así que Astérix y Obélix son los encargados de viajar a la capital romana para dar con él, topando con un nuevo parque temático erigido en honor a los videojuegos. Evidentemente, esto no gusta nada al César, que manda a todas sus legiones disponibles para frenar el avance de los galos.

GUIÑOS A LA ROMANA

Se podría decir en cierta manera que *Astérix & Obélix XXL 2* pretende ser a los videojuegos lo que *Scary Movie* a las películas de miedo. Así, muchos de los enemigos a los que te enfrentas en esta especie de PortAventura a la romana no son más que caricaturas o parodias de personajes bien conocidos del mundo de los videojuegos. ¿El resultado? Tropas que recuerdan a personajes ilustres como Mario, Ryu o Pac-Man y escenarios repletos de pequeños detalles que hacen referencia a grandes obras de este entretenimiento. Las grandes dosis de humor añaden atractivo al título.

La mecánica de juego es muy sencilla. Tu misión es la de ir superando los diferentes niveles, que consisten en una mezcla de plataformas, arcade y resolución de puzles. En cualquier momento puedes alternar entre el control de Astérix y Obélix. Ideafix tampoco podía faltar, pero el pequeño perrito únicamente interviene en los combates, y sólo cuando se lo ordenas.

La coordinación entre ambos protagonistas es imprescindible en algunas fases, mientras que en otras ocasiones sólo uno de ellos puede seguir adelante y desbloquear el siguiente obstáculo. Con un enfoque como éste, bien se podría haber incluido un modo cooperativo, aunque desgraciadamente sus creadores han prescindido de él.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Atari / Étranges Libellules

EDITOR
Atari

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗

WEB www.es.atari.com/index.php?pg=product&id=160



Hmmm, estos legionarios disfrazados de erizo me suenan...



Los puzles son una constante. Aquí ponen a prueba tu equilibrio.


El sueño de Obélix hecho realidad: romanos juntitos y en fila listos para aporrear.



La cosa está que arde cada vez que Obélix pilla a un legionario por banda.

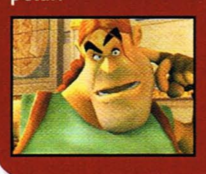

Ejecutando las secuencias indicadas de combos se obtienen diversos bonus.


Un auténtico duelo de titanes. ¿Conseguirá Astérix doblegar al gigante?

CARAS CONOCIDAS

Astérix & Obélix XXL 2 está repleto de guiños a algunos de los personajes más conocidos de la historia de los videojuegos. Aquí tienes algunos de ellos.

LARA CROFT
Dista mucho de la imagen que ofrece la voluptuosa Lara, eso está claro, pero que no te engañe su apariencia ridícula, ya que se trata de un enemigo duro de pelar.

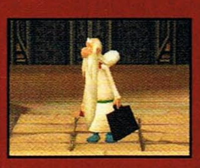




RAYMAN
Estos legionarios pueden parecer torpes a primera vista, pero mucho ojo con ellos o te dejarán la cara a cuadros con sus puñetazos. Además, son bastante difíciles de erradicar.

SAM FISHER
Este legionario es como un guía para nosotros. Lejos de ponernos trabas en el camino, sus indicaciones a modo de tutorial son fundamentales para aprender los golpes especiales.





EL HOMBRE DEL MALETÍN
En *Half-Life* siempre aparecía de forma fugaz y desaparecía sin mediar palabra. Aquí es el propio Panoramix quien interpreta ese papel y te deja a dos velas constantemente.

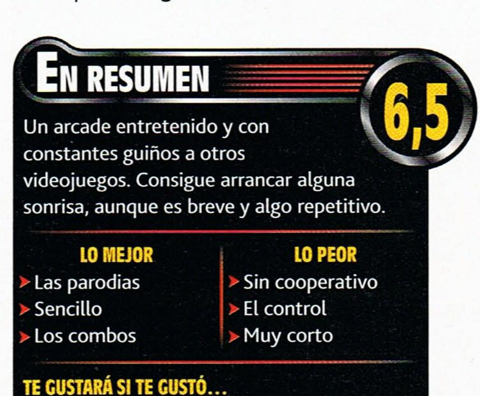
Sin duda, el combate contra las legiones romanas es el mayor aliciente del juego. Mediante toda una serie de combos y ataques especiales que se activan al tomar una dosis de poción mágica, como la lluvia de menhires, puedes despachar las oleadas de enemigos sin despeinarte. Eso sí, los centuriones y sobre todo los enemigos finales de cada escenario requieren más esfuerzo y a veces se necesita interactuar con el escenario de algún modo para vencerles.

La coordinación entre ambos protagonistas es imprescindible en algunas fases

VIDA LIMITADA
Pero la diversión termina pronto. Sólo hay nueve niveles no demasiado largos, de modo que el juego se acaba en un suspiro. Además, en su intento de llegar a todos los públicos, sus creadores han decidido permitir el acceso a cualquier escenario desde el principio. Esto puede evitar frustraciones al público infantil, pero elimina en gran parte la sensación de reto para los más mayores, los que realmente pueden apreciar toda la carga paródica. En este sentido, *Astérix y Obélix XXL 2* se queda en tierra de nadie.

Por desgracia, su origen consolero conlleva unos gráficos vistosos y coloristas pero con poco nivel de detalle. Además, queda claro que ha sido concebido para ser controlado con un pad. La otra opción es utilizar el teclado (sin ratón), un sistema que puede resultar algo engorroso.

En definitiva, tenemos un título simpático y que ofrece extras y humor a espuertas para los gourmets del arcade de toda la vida. También es cierto que dista bastante de la perfección. El motivo es que se resiente de algunas herencias consoleras, de una duración escasa y de un esquema algo monótono.



EN RESUMEN

6,5

Un arcade entretenido y con constantes guiños a otros videojuegos. Consigue arrancar alguna sonrisa, aunque es breve y algo repetitivo.

LO MEJOR	LO PEOR
Las parodias	Sin cooperativo
Sencillo	El control
Los combos	Muy corto

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Shrek Superslam

WAR ON TERROR

Se nos ha escapado **como un azucarillo** en el café, como **una estrella fugaz** en el firmamento, como la sonrisa de nuestro amado jefe al negarnos el aumento de sueldo. En fin, será por metáforas. Teníamos **demasiadas esperanzas puestas en él**.

POR X. PITA

Así, a ojo de buen cubero, es la tercera ambientación más socorrida. Aunque tradicionalmente la estrategia suele hincarle el diente a entornos de corte fantástico medieval o histórico (con la Segunda Guerra Mundial a la cabeza) de tanto en tanto se nos cuelan en las estanterías juegos que abordan un pasado mañana más negro que los pulmones de Sara Montiel. Suelen ser visiones catastróficas de la realidad, con fuerzas terroristas haciendo sudar la gota gorda a los defensores de la libertad. Pues bien, *War on Terror* se sube al carro. El juego de Digital Reality, compañía experimentada en el género, nos sitúa en un marco que recuerda al visto en *Command & Conquer: Generals*. Es decir, un mundo azotado por un conflicto global.

ACCIÓN A RAUDALES

Estamos ante un juego cosido a base de buenas intenciones. Hay elementos en él lo suficientemente llamativos como para que la criatura de Digital Reality se hubiese salido de la media. Así, en un primer momento nos llamó positivamente la atención el intento de mezclar acción táctica con estrategia. Para conseguirlo, los diseñadores han prescindido de la recolección de recursos en favor de los llamados Mission Points, puntos con los que adquirir nuevas unidades tras resolver diferentes objetivos. Además, dotaron de habilidades únicas a las unidades.

Por desgracia, las buenas intenciones se estrellan contra un muro de defectos. La interacción con los escenarios, a pesar de contar con muy buen nivel de detalle y estar situados en entornos reales notablemente recreados, brilla por su ausencia; las unidades siempre toman el camino más complicado y se mueven a un ritmo exasperante... Por si fuera poco, el uso de las habilidades especiales de tus personajes, en la práctica, no se aprovecha en absoluto. Al fin y al cabo, todo se puede resolver por la fuerza bruta, sin necesidad de infiltración o sigilo.

Resumiendo, un juego que da el pego durante las primeras partidas, con buenas ideas en su interior que lamentablemente no han dado para más que un juego del montón.



Tus tropas suelen escoger el camino más complicado para llegar a su destino.

EN RESUMEN

5,5

Los diseñadores no han sabido aprovechar sus buenas ideas. Una serie de fallos de diseño ensombrecen lo que podría haber sido un notable juego.

LO MEJOR	LO PEOR
Los Mission Points	Inteligencia artificial
Refuerzos limitados	Repetitivo
Mezcla de géneros	Ritmo lento

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Real War o *Act of War*

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Digital Reality

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.waronterror-game.com

Olvídate de recolectar recursos. ¡A las barricadas!

ICE AGE 2

El deshielo

Las **películas de animación modernas** suelen gustarnos, pero pocos **reconocen haberlas disfrutado**. Lo mismo ocurrirá con este videojuego. **Un llamamiento** a los padres: si le compráis el juego al niño… pues eso, **dejadlo jugar**, leñe.

POR T.L. ALARCÓN



No, no se ha comido un toro: esos cuernos que le salen de la boca son suyos.

Normalmente un juego basado en personajes de animación va dirigido a los más pequeños de la casa (ya se sabe: animación equivale a niños, aunque se trate de *hentais* como *Urotsukidoji*). Conversión que suele traducirse en mecánicas simplonas, repetitivas y, a corto o medio plazo, tan aburridas como jugar al ajedrez contra una estatua. No es el caso, sin embargo, de *Ice Age 2*, que sin intentar sorprender ni innovar, al menos supone un producto entretenido y competente, aderezado además con un suave sentido del humor (chistes de pedos aparte).

Comicidad que proviene de la inteligente jugada de los chicos de Eurocom de darle el protagonismo casi absoluto a la ardilla Scrat, el personaje más divertido y carismático de la saga. Así, aunque de fondo vemos cómo los héroes del film, Manny, Sid y Diego, averiguan que los glaciares donde viven se están fundiendo y amenazan con inundar su mundo, la verdadera estrella de la función es el roedor de ojos saltones. Sus surrealistas reacciones, puro homenaje a los clásicos de la Warner (sus gruñidos, por cierto, pertenecen a Chris Wedge, uno de los creadores de los dos *Ice Age*), son uno de los grandes alicientes del juego.

MÁS CLÁSICO, IMPOSIBLE

Todo lo que debes hacer es ir superando nivel tras nivel recogiendo todo tipo de frutos secos, repartir golpes entre los enemigos y resolver algunos puzles bastante sencillos por el camino. Por suerte, esta fórmula algo repetitiva es interrumpida a menudo con la aparición de algunos minijuegos.

Técnicamente, además, *Ice Age 2* ofrece un nivel más que aceptable, con unos modelados agradables y unos entornos con texturas resultonas, aunque carga con un defecto grave: la cámara, que se maneja con el ratón y se mueve con la agilidad de una tortuga reumática. Afortunadamente, no es imprescindible para avanzar por el juego, por lo que *Ice Age 2* sigue siendo un juego atractivo para los benjamines de la casa.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Eurocom Entertainment

EDITOR
Vivendi Universal

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.iceage2game.com



EN RESUMEN

5

Un plataformas agradable, perfecto para los jugones primerizos, cuya sencilla mecánica se beneficia del carisma y el humor de su héroe roedor.

LO MEJOR
- ¡Ese Scrat!
- Los minijuegos
- Bien diseñado

LO PEOR
- Repetitivo
- Muy sencillo
- Las cámaras

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Robots



Un minijuego consiste en coser a pedradas a los monos. Muy educativo.



El perezoso Sid disfrutando de su momentáneo protagonismo.

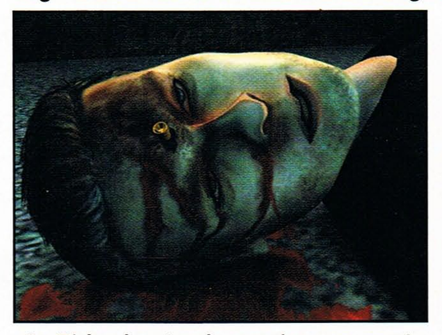
CSI

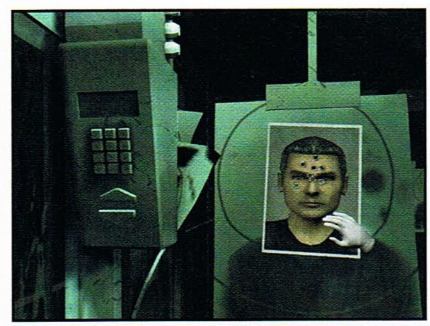
Las 3 dimensiones del asesinato

Lo de **tener buenos mimbres** (personajes carismáticos, tramas elaboradas y tirón comercial) debería derivar en un trabajo **de ebanistería fina**. Lástima que hayan vuelto a emplear **un molde** a todas luces **deficiente** para darles forma.

POR G. MASNOU


Algo huele a muerte en esta nueva entrega de *CSI*.


¡Ay, Richard, qué mala cara tiene ese payo! Sácale unas papas que se recomponga.


El equipo de Grissom donde pone el ojo pone la bala.

En 369 Interactive tuvieron su oportunidad y la desperdiciaron. Ni *CSI: Crime Scene Investigation*, ni *CSI: Miami*, ni tampoco *CSI: Oscuras intenciones* lograron trasladar con éxito al ordenador las excelencias de la serie televisiva de la CBS. Hartos de las maneras de la desarrolladora afincada en Vancouver, Ubisoft decidió pasar el testigo de la nueva entrega a Telltale Games, compañía muy ducha en esto de desarrollar juegos de aventuras. Pero los responsables de juegos como *Bone: Out from Boneville* o el futuro *Sam & Max* han pinchado en hueso. Desgraciadamente el cambio desarrollador no ha dado los frutos esperados, siendo esta nueva entrega un producto igual de decepcionante y previsible que sus antecesores.

MÁS BONITO, IGUAL DE ABURRIDO

En realidad, *Las 3 dimensiones del asesinato* no es más que una versión acicalada de la fórmula de siempre. Ahora escenarios y personajes están modelados en unas estupendas 3D, dotando al conjunto de una sensación de realismo y profundidad inéditos en las anteriores entregas. Eso sí, olvídate de mover la cámara libremente o de desplazarte a tus anchas por el entorno tridimensional; debes seguir rutas preestablecidas de antemano y ceñirte a los encuadres prefijados.

Y es que a pesar de su atractiva nueva guisa, las aventuras de Gil Grissom conservan la naturaleza restrictiva de sus precursores. Cada caso se desarrolla únicamente en tres o cuatro localizaciones relacionadas con el crimen, con los sospechosos y las pistas azarosamente repartidos. Así que la recogida de pruebas acaba resultando un juego de niños debido al reducido tamaño de los escenarios.

Por su parte, los interrogatorios a los sospechosos tienen escasas posibilidades de pasar a los anales de la historia de los videojuegos. Los diálogos son plomizos y aparecen algunas incongruencias si el jugador afronta el árbol de preguntas y respuestas en un orden poco lógico. Por ejemplo, es frecuente encontrarse con interrogados que dan por sentada información aún sin revelar.

Pese a los intentos, y ya van nada menos que cuatro, Grissom y los suyos siguen sin dar con el juego que les haga justicia. De momento, *CSI*... Mejor el de la tele.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Aventuras

DESARROLLADOR Telltale Games

EDITOR Ubisoft

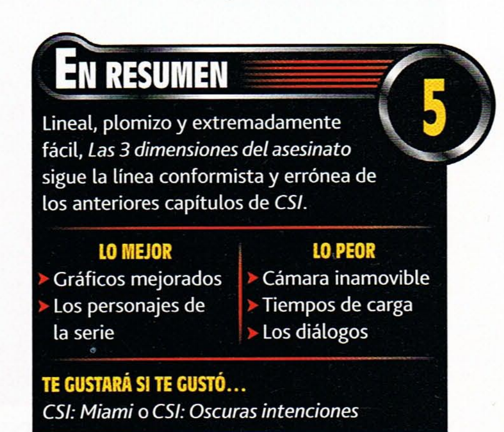
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.codegame.info/csi_online


EN RESUMEN **5**

Lineal, plomizo y extremadamente fácil, *Las 3 dimensiones del asesinato* sigue la línea conformista y errónea de los anteriores capítulos de *CSI*.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos mejorados	Cámara inamovible
Los personajes de la serie	Tiempos de carga
	Los diálogos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
CSI: Miami o *CSI: Oscuras intenciones*

BATTLEFIED 2

Euro Force

Cuesta **identificarse con un bando** cuando todos tus compañeros hablan chino, árabe o inglés yanqui. Los europeos, que en los conflictos reales **llegamos siempre tarde**, tampoco queríamos ser menos en *Battlefield 2*. Ahora es turno de **lavar nuestra imagen**.

POR M. GONZÁLEZ

En EA son conscientes de que los europeos tenemos algo que decir en la esfera económica y, consecuentemente, en el campo militar. Quizá no confíen tanto en nuestro poder adquisitivo, de ahí el reducido precio de la expansión que sin duda busca agitar nuestro ardor guerrero. *Euro Force* es el primero de los "booster packs" que seguro caerán de dos en dos en los próximos meses, vendiéndose sólo por Internet y ofreciendo únicamente novedades limitadas, pero a un precio muy económico. ¿Éste es el futuro del extensible mundo de *Battlefield 2*? Probablemente.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Digital Illusions
EDITOR
Electronic Arts
PRECIO: 9,99 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64
WEB www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us

CARAS NUEVAS

El capítulo que nos ocupa presenta novedades en dos terrenos. El primero y más notorio es el del nuevo bando, los Euros. Resulta extraño ver alzarse la bandera europea al lado de un tanque, pero todo es acostumbrarse. En el fondo, no son más que una variación del bando norteamericano. De todos modos, lejos de ser un calco, cuentan con sus propias señas de identidad: cuatro nuevas máquinas de matar para arrasar el mundo por el poder de Maastricht: el helicóptero Tiger, el Eurofighter y los tanques Leopard y Challenger 2. A ellos se unen siete nuevas armas de factura comunitaria, más que nada para que haya subvenciones para todos (el cetme no sale, lo sentimos).

La segunda oleada de novedades afecta a la cartografía. Tres nuevos mapas para caldear el ambiente: Great Wall, Operation Smoke Screen y Taraba Quarry. El primero de ellos es el único que tiene a chinos por contendientes y se sitúa, dónde si no, en la muralla china; los dos últimos enfrentan a la EuroForce y a la musulmana MEC sobre el crudo desierto (ningún mapa para pegarse contra los primos yanquis).

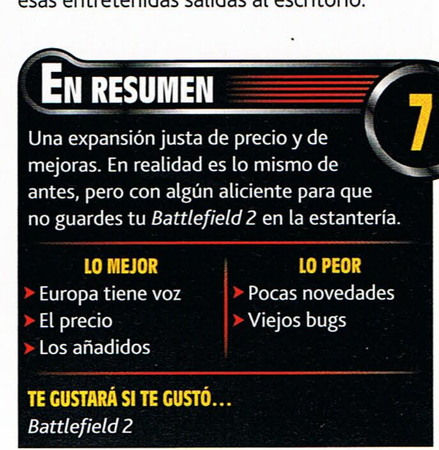
Y no hay más. Novedades las justas, pero suficientes para justificar el desembolso. Ya que estaban puestos en faena, podrían haber aprovechado para solucionar viejos bugs, como identificar en rojo a tus compañeros o esas entretenidas salidas al escritorio.



¡Sí! ¡Sí! ¡Sí! Otra gran victoria en nombre de Eurovisión.



Un poco de diplomacia europea en la cara nunca viene mal.



EN RESUMEN

7

Una expansión justa de precio y de mejoras. En realidad es lo mismo de antes, pero con algún aliciente para que no guardes tu *Battlefield 2* en la estantería.

LO MEJOR
- Europa tiene voz
- El precio
- Los añadidos

LO PEOR
- Pocas novedades
- Viejos bugs

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield 2





AIRBUS FLEET

El consorcio europeo Airbus atraviesa **a la velocidad de la luz** el firmamento de los aviones civiles de pasajeros. Tienes muchos motivos para atreverte con ellos **sin sacarte el carné** de piloto. ¿Quieres ser **el primero en ver un A350** en acción? **Encara la pista** y despega.

Por E. "Tuckie" Artigas

Sin duda, hay aparatos más agradables de pilotar que los Airbus. El motivo: sus omnipresentes sistemas de vuelo. También hay consenso en cuanto a la solera de sus aviones. Y de ello da fe esta expansión para *Flight Simulator 2004*, en la que se echa la vista atrás para practicar la arqueología virtual, bien entendida, claro está.

De entrada, una sorpresa agradable: puedes pilotar seis aparatos Airbus. No son ni mucho menos los representantes de cada serie, pero sí plantean un repaso general a la historia del gigante aeronáutico europeo. Se agradece en ese sentido que las pocas líneas del minimanual en papel se dediquen a este aspecto. Cuentas con el A310, el primer bi-rreactor de fuselaje ancho con instrumentos en pantallas; el A350, que aún no ha sido fabricado; el minúsculo A319 y su hermano mayor A320, y, por último, los gemelos de dos y cuatro motores A330/340.

Cabinas calcadas

Todos los aparatos comparten cabina y su instrumentación y sistemas son casi iguales. Éstos se representan de forma sencilla y se reducen a los paneles básicos y un FMC bastante completo para planificar las rutas. De esta manera puedes introducirte en el vuelo instrumental sin muchas complicaciones, aunque se echa en falta un manual más completo y en papel. Eso sí, cada aparato tiene su propio tacto en vuelo y los modelos más pesados son menos ágiles.

En cuanto a las compañías aéreas disponibles, cuentas con las europeas más típicas (atención a los adictos a volar en Iberia) y de alguna de ultramar. También resultan interesantes los más de 20 vuelos predefinidos que incluye este título, en los que sólo debes cargar la ruta en el FMC y salir a volar. En definitiva, a Airbus se le ha quedado pequeño el cielo real y, también en el virtual, vuela alto.



Datos técnicos

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Abacus
EDITOR Friendware
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

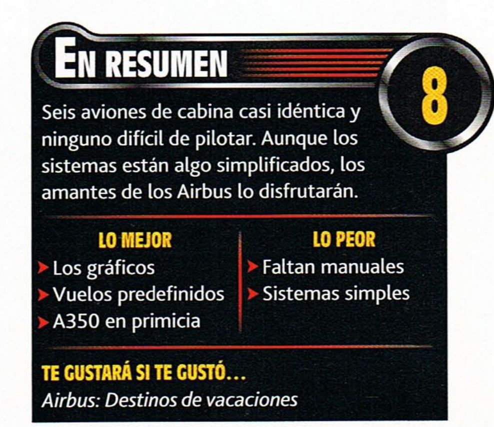
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗
WEB www.contact-simulations.com



El A350 despega antes en *FS2004* que en la realidad.



Puedes acceder a la cabina de pasajeros de todos los aviones.



En resumen

8

Seis aviones de cabina casi idéntica y ninguno difícil de pilotar. Aunque los sistemas están algo simplificados, los amantes de los Airbus lo disfrutarán.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Faltan manuales
Vuelos predefinidos	Sistemas simples
A350 en primicia	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Airbus: Destinos de vacaciones

¿Quieres acción? Pues ahí te van tres oportunidades para **liberar adrenalina** paseando **por Isla Calavera** en *King Kong*, haciendo cabriolas **sobre tu patín** con Tony Hawk **o recorriendo** las calles de **Los Angeles** gracias a *True Crime: Streets of L.A.*

LA OPORTUNIDAD DEL MES

PETER JACKSON'S KING KONG





DATOS TÉCNICOS
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 €
★★★★☆

Por fin un buen videojuego basado en una película. Si eres de esos tipos que en su día no se convirtieron en Jack Driscoll, el sufrido protagonista, ahora podrás hacerlo por un muy módico precio.

Michael Ancel, diseñador de *Beyond Good and Evil* y máximo responsable del proyecto, creó con *King Kong* un juego de acción en primera persona de potente nivel gráfico e inteligente diseño. Así, la pantalla se muestra limpia de barras de energía e iconos que, de haber hecho acto de presencia, restarían parte importante de la inmersión en el mundo del juego.



Además, aquí no es todo pegar tiros a diestra y siniestra, ya que en determinados momentos dejas de manejar a Driscoll y te pones en la piel del simio más terrorífico de la historia del cine. En esos momentos, el juego pasa de la primera a la tercera persona sustituyendo disparos por saltos imposibles y puñetazos devastadores contra la muy peligrosa fauna que puebla Isla Calavera. Un juego de cine.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



DATOS TÉCNICOS
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Luxoflux
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 €
★★★☆☆

Claramente inspirado en el simulador criminal por excelencia, *Grand Theft Auto*, *True Crime: Streets of L.A* es un juego de acción en el que de tanto en tanto deberás conducir tu vehículo por las muy pobladas calles de Los Angeles.

Como en la saga de Rockstar, aquí también gozas de una gran libertad de acción. Nick Kang, policía al que manejas, podrá ser un honrado defensor de la ley o un tipo corrupto con menos escrúpulos que los concejales de Marbella.

Además de las fases de conducción, el juego incluye momentos en los que protagonizas peleas a puñetazo limpio o misiones de sigilo en las que predomina la inteligencia sobre la fuerza bruta.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



DATOS TÉCNICOS
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Neversoft/Beenox
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 €
★★★★☆

Una de las mejores entregas de la saga *skater* al alcance de cualquier bolsillo. *Tony Hawk Underground 2* supone la apuesta definitiva de sus desarrolladores por un estilo de juego más espectacular, más de barrio. En el modo historia, tu personaje se verá envuelto en un torneo mundial llamado World Destruction Tour en el que se enfrentan las bandas de Tony contra las de su rival Bam Marcera. Podrás patinar y mostrar tu pericia recorriendo las calles de Berlín, Boston e incluso Barcelona.



El nivel técnico es sobresaliente, no sólo porque el juego se mueva con pasmosa fluidez, también porque el diseño de los escenarios (enrevesados y repletos de esquinas en las que realizar maniobras) se adapta perfectamente al tipo de partida que un juego de estas características debe ofrecer: es rápido, espectacular e imaginativo.



Y aunque parezca increíble, *GTA* también ha dejado su huella sobre *Tony Hawk's Underground 2*, que se traduce en una mayor libertad de movimientos sobre el patín, posibilidad de resolver misiones aleatorias o robo impune de vehículos. Ya lo ves: hasta el *skate* se deja querer por la mafia.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos y el mejor contenido lúdico para tu PC por un precio casi irrisorio: **43 euros**

Y llévate de regalo uno de estos juegos

CON LA COLABORACIÓN DE

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el juego que deseas recibir de regalo: ☐ THE WESTERNER ☐ COSSACKS II ☐ UFO: AFTERMATH ☐ SHADE: WRATH OF ANGELS

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos

Dirección   Código postal   Población

Provincia   Teléfono   Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta:

Nombre del titular

Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

¿Con qué sueñan los soldados electrónicos?

Fue mientras echaba un vistazo a las imágenes de *Crysis*. No pude evitar quedar impresionado ante el grado de realismo de uno de los rostros del juego. Parecía tan real que habría sido difícil distinguir la imagen de una fotografía.

Puede que sea una de esas imágenes retocadas que a veces se cuelan por accidente en los kits de prensa, puede que no. De lo que no hay duda es de que los gráficos en 3D avanzan a toda máquina hacia el fotorrealismo. ¿Y qué ocurrirá cuando alcancemos la meta? Los enemigos de los juegos de acción fueron primero sprites, más tarde amasijos de polígonos, ahora muñequitos de plástico... pero mañana serán personas, mañana serán tan reales que nadie podrá decir si son una imagen generada o no. ¿Qué ocurrirá cuando sean tan humanos como los humanos, visualmente desconcertantes? ¿Cuando podamos ver el sudor en su rostro, cuando su inteligencia artificial les aconseje arrodillarse y suplicar por su vida, cuando su rostro se contorsione de terror ante la muerte de igual forma que lo haría el tuyo? ¿A qué dilema moral se enfrentarán los jugadores y la sociedad? ¿Se permitirán juegos en los que matar sea visualmente tan real como en la televisión o en la vida real? ¿Se pondrán limitaciones al realismo, se prohibirán los modelos humanos? ¿Será nuestra reacción la misma ante un monigote que ante la representación exacta de un hombre que nos devuelva la mirada? ¿Aparecerán los objetores de conciencia virtuales? Cuando el primer enemigo de aspecto tan humano como cualquiera de nosotros se rinda en un videojuego y suplique por su existencia... ¿Acaso no nos habremos convertido en Blade Runners del software?

EL APUNTE

HALF-LIFE 2 EN FASCÍCULOS

No uno, ni dos, ni tres, sino cuatro episodios de *Half-Life 2* son los que se avecinan, tres para terminar el arco argumental nacido en *Half-Life 2* y un cuarto, posiblemente desarrollado por alguna compañía externa, que sería una historia paralela a la saga. Noticias que permiten a los seguidores de Freeman relamerse mientras Electronic Arts y Valve juegan al ratón y al gato con la fecha de salida del Episodio 1. En teoría debería ver la luz a mediados de junio.



¿Se permitirán juegos en los que matar sea visualmente tan real como en la tele o en la vida real?

EL APUNTE

UN C&C DE NUEVA GENERACIÓN

Ya se ha hecho oficial el desarrollo de *Command and Conquer 3: Tiberium Wars*. ¿Qué puede significar en la evolución de la saga? La experiencia estratégica de *El Señor de los Anillos* demuestra que a Electronic Arts lo de mezclar ritmo ágil y gráficos de lujo se le da de maravilla. Sólo de pensar cómo lucirán las batallas entre GDI y NOD con la tecnología de hoy en día ya se nos hace la boca agua. Podremos disfrutarlo dentro de un año.



Aunque en la mezcla de géneros queda mucho por andar, tenemos motivos para estar contentos

ESTRATEGIA

X. PITA

Motivos para estar contentos

No es nada nuevo: hace ya un puñado de años que el rol flirtea con la estrategia. Desde la aparición de la figura de los héroes, personajes de capital importancia tanto para el devenir de la batalla como para la evolución de la trama, las habilidades especiales y, sobre todo, la experiencia que a golpe de escaramuza incide directamente en la partida, nuestro género ha ido adoptando poco a poco elementos comunes que no habían sido explotados. Tal ha sido el éxito de la nueva tendencia que hoy en día es impensable que una guerra virtual, sea en el escenario que sea, se libre de la participación del héroe de turno.

A pesar de todo, y por extraño que parezca, sólo una saga de juegos ha sabido conjugar acertadamente lo mejor de lo uno con lo excelente de lo otro: *Spellforce*, prueba viviente de que el rol estratégico o la estrategia rolera son algo más que promesas y humo vendido por diseñadores enfermos de optimismo. Sus creadores, en una entrevista concedida a esta revista, lo definieron a la perfección: "no es sólo estrategia con puntos de experiencia o rol con gestión de recursos".

Hay más: *Rise & Fall: Civilizations at War* pretende consumar el matrimonio entre ETR y acción en tercera persona.

Es un buen comienzo y, a pesar de que en la mezcla de géneros y en la fusión perfecta de sus fórmulas queda mucho camino por andar, tenemos motivos de sobra para estar contentos. ¿Aventura gráfica? ¿Simulación? Por qué no. Ya hemos confirmado la versatilidad del género. Sólo hace falta imaginación, talento y libertad para conseguirlo. No es poco, estamos de acuerdo, pero tampoco es ni mucho menos imposible.



G. Masnou

Aventuras

Para todos

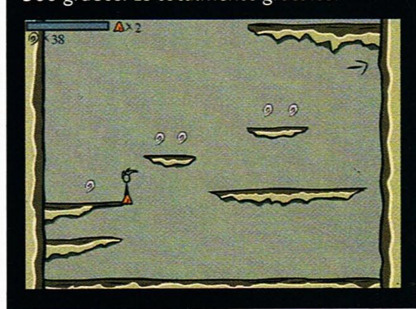
El sistema de control, el eterno dilema. ¿Ratón o gamepad? A lo largo de los últimos años los debates a favor y en contra de uno y otro periférico han ganado en número de participantes e intensidad. Los partidarios del ratón defienden su simplicidad e intuitivo manejo, los del gamepad en cambio afirman que no existe mejor artilugio para desenvolverse en entornos completamente tridimensionales. Sea como sea, la controversia parece tener lo días contados gracias a propuestas como *Dreamfall*, secuela del aclamado *The Longest Journey*, y a la que la desarrolladora Funcom se encuentra dando los últimos retoques tras cinco largos años de desarrollo. Con una jugabilidad diseñada para "permitir que los jugadores consideren qué necesitan y qué desean", *Dreamfall* brindará la posibilidad de elegir entre la combinación de ratón más teclado o gamepad sin que ello, sea cual sea la elección, suponga una pérdida en la experiencia de juego".

Queda por ver hasta qué punto el título de Funcom logrará semejante proeza y si satisfará por igual a los usuarios de ambos sistemas de control. Fácil no lo tienen: *Dreamfall* mezclará combates, sigilo y otros elementos de acción complicados de solventar funcionando bajo el mandato del ratón. Con todo, toca aplaudir desde ya la iniciativa de Funcom a la espera de que futuras producciones imiten tan plural estrategia. ¿Por qué limitar las opciones de control a ratón o gamepad cuando se puede disfrutar de ambas?

El apunte

JOYA EN FLASH

Cada vez son más los desarrolladores que utilizan el formato flash para crear sus juegos. La última joya salida de las entrañas de Internet es *Fancy Pants Adventure* (hallpass.com/media/fancypantsadventure.html), un plataformas inspirado en *Sonic* y *Super Mario World* con un protagonista saltarín capaz de alcanzar velocidades de vértigo y varios escenarios repletos de arañas, rampas, precipicios e impresionantes loops de 360 grados. Es totalmente gratuito.



Queda por ver si *Dreamfall* satisfará por igual a los usuarios de teclado y a los de gamepad

A. Sayalero

Rol

La segunda fila

Entre tus diez mejores recuerdos del 98 seguramente hay uno que compartes con millones de jugadores: *Half-Life*. Si en esa lista está *Sin*, de Ritual Entertainment, ten por seguro que hay muchas menos personas que lo recuerden. ¿Qué le pasó a *Sin*? ¿Era malo? No, pero la obra maestra de Valve lo eclipsó.

2006 será largamente rememorado como el año del rol por la coincidencia de un puñado de grandes títulos muy famosos y esperados. El peligro está en que tanta superproducción acapare totalmente la atención de la comunidad rolera y pasen desapercibidas otras propuestas con menor presupuesto y peores estrategias de marketing. Aspectos todos ajenos a su calidad. No es de extrañar que algunos superen a las vacas sagradas del género en eso y en frescura.

Un ligero repaso servirá como ejemplo. *The Witcher* será una experiencia para un jugador basada en las novelas de Andrzej Sapkowski, lo que implica un argumento adulto en un entorno siniestro. *Age of Pirates: Caribbean Tales* tendrá un mínimo hilo argumental, pero en esencia ofrecerá mares e islas entre las que sobrevivir como libre corsario. En el otro extremo estará *Divine Divinity 2*, que será una continuación tradicional con la tecnología más actual. *Two Worlds* usará el sistema de combate de *Caballeros de la Antigua República* en un ambiente fantástico-medieval abierto. De *Grafan* se sabe poco, salvo que sus principales creadores estuvieron en Ensemble y Bungie. Y crearon un tal Direct3D.

Ya veremos quién decepciona y quién cumple, pero de momento parece que los segundones de este año serían los más premiados de cualquier otro.

El apunte

DEL ROL AL CÓMIC

Los italianos de P.M. Studios han pensado que si la Patrulla X saltó del cómic al rol ellos pueden emprender el camino contrario con *Etrom: the Astral Essence*. Se trata de un juego de rol y acción que mezcla entornos futuristas con otros medievales y nanotecnología con hechizos. Se espera que su lanzamiento en toda Europa se produzca este verano. Mientras tanto podemos amenizar la espera con su cómic, que puedes leer en su página oficial: www.etrom.net.



Los segundones de este año serían los videojuegos más premiados de cualquier otro

DEPORTES

X. ROBLES

Con público y afición

Parece que fue ayer cuando se ultimaban las plantillas y... otra temporada que se va volando. La Liga llega a su fin. Ha tenido sus protagonistas y sus antagonistas: el Barça ha avanzado todo el año con paso firme e inalterable, el Madrid ha vivido sumido en una crisis permanente, Osasuna ha sido sin duda el equipo revelación... Llegados a este punto, podemos preguntarnos: ¿Han reflejado los juegos de gestión futbolística esta realidad? ¿Cómo te ha ido con tu equipo? Es importante comprobar si el producto virtual mantiene cierta relación con la realidad. Además, qué demonios, es divertido mirar atrás y contar todas tus maniobras tácticas y financieras.

Precisamente esto es lo que ha pensado la gente de www.fmsite.net a propósito de *Football Manager*. Si visitas el foro, pásate por el interesantísimo apartado Historias. ¿Qué es una historia? Ellos lo definen así: "Una historia es un tema donde el escritor (usuario) narra una partida que está jugando con un equipo y con ello comparte su experiencia con los demás usuarios. Dirigiendo ese equipo tratará de cumplir algún objetivo (ya sea darle la gloria mundial, evitar un descenso casi seguro o salvarlo de la quiebra)". Jornada a jornada, el escritor ilustra lo que pasa en su partida con fotografías y textos. Pone su alineación y la del rival, si hay o no lesionados, qué fichajes están en cartera... Algunos hacen coincidir los partidos virtuales con los reales. Otros se inventan una personalidad y crean un tremendo mundo de ficción. Y los usuarios hacen recomendaciones, proponen fichajes y alineaciones. Anímate a darle esta vuelta de tuerca a tu mánager de fútbol. Es otra manera de jugar. Con público y afición.



EL APUNTE

■ COMPRA MILLONARIA

Uno de los últimos movimientos de Sega ha sido la adquisición del estudio independiente Sports Interactive. Sí, los de *Football Manager*. Seguro que querrás saber por cuánto dinero... nada más y nada menos que 50 millones de dólares. Miles Jacobson, de Sports Interactive, comenta que el trato beneficiará enormemente al usuario: ellos dispondrán de más personal y tecnología. Nos alegramos de que les vayan bien las cosas.

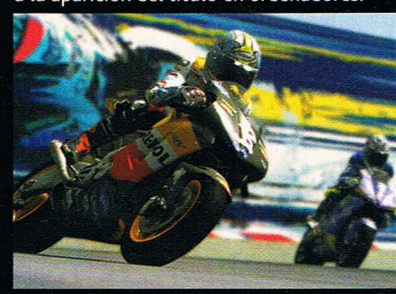


Es importante comprobar si el producto virtual mantiene cierta relación con la realidad

EL APUNTE

■ LOS POLÍGONOS DE PEDROSA

THQ ha confirmado que el próximo *MotoGP*, el de 2006, dispondrá de las licencias del actual campeonato de motociclismo. Todo apunta a que podremos emular a Dani Pedrosa en la categoría reina de las dos ruedas. El desarrollo del juego corre a cargo de Climax y promete elevar el realismo de sus anteriores juegos. La mala noticia es que aún no se ha confirmado si estará disponible para PC. Una vez más la guerra de exclusivas entre plataformas podría afectar a la aparición del título en ordenadores.



Lo que más llama la atención de *Test Drive Unlimited* es su fuerte contenido online

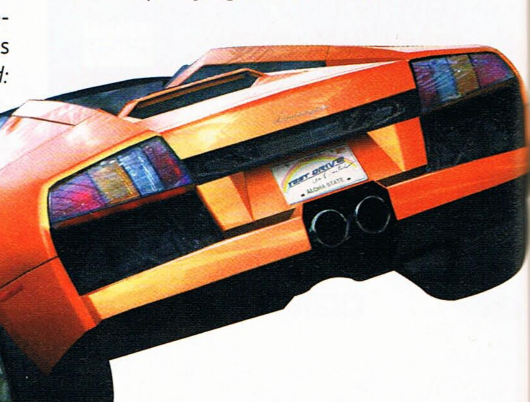
CARRERAS

J. FONT

Bienvenido a casa

Con tal de rentabilizar la producción de un juego, los desarrolladores apuestan cada vez más por editar el título en varias plataformas. Es el caso de *Test Drive Unlimited*. Concebido originalmente para la XBox 360, Atari ha anunciado que el próximo otoño habrá versión para PC. La saga *Test Drive* se remonta a 1987, cuando Accolade se encargaba del desarrollo y estaba disponible para DOS además de otras plataformas como Commodore 64, Atari ST o Amiga. La versión del juego para PC ha sufrido cierta discontinuidad en el transcurso de la saga, por lo que debemos mirar cuatro años atrás para hallar la última versión.

En esta ocasión los encargados del desarrollo son Eden Games, los responsables de la saga *V-Rally* y de *Need for Speed: Porsche Unleashed*. Así que experiencia no les falta. El juego está ambientado en la isla de Oahu en Hawai y contará con más de un centenar de vehículos. Pero lo que más llama la atención es su fuerte contenido online con carreras a gran escala. De hecho, los desarrolladores lo han bautizado con el nombre de M.O.O.R. (Massively Open Online Racing). Sólo tendrás que conectarte al servidor para desafiar a los corredores que salgan a tu paso y crear multitudinarias carreras. También podrás crear comunidades para compartir vehículos o competir contra otras. El juego online es la excusa perfecta para editar un juego para PC. En otras plataformas se trata de un terreno bastante abandonado. Después de cuatro años es de agradecer que *Test Drive* regrese a nuestros PC con renovadas energías y con lo que promete ser la mejor experiencia online para juegos de conducción.



E. "Tuckie" Artigas

Simulación

Locura expansionista

En los últimos tiempos han ido apareciendo a ritmo constante en las tiendas de nuestro país una serie de títulos que son casi simuladores de vuelo. El "casi" viene a colación porque requieren de un simulador concreto para ejecutarlos, y ese simulador, en la mayoría de los casos, es *Flight Simulator 2004*. Pese a sus limitaciones, la arquitectura abierta de este título ha permitido añadir nuevos aviones, escenarios, terrenos y texturas, ocasión aprovechada por un ejército de compañías para lanzar sus productos. En un principio, estas expansiones fueron de calidad muy irregular, pero actualmente rozan el excelente en casi todos los casos, habitualmente superando a los añadidos de libre descarga.

Como casi siempre, esto es bueno y malo. Por un lado, a algunos no les gustará pagar por algo que anteriormente pudo ser gratis, pero también es cierto que al pagar por un avión en concreto, hace que lo podamos disfrutar con mayor calidad. En cuanto a los manuales que dichas expansiones incluyen, en unos casos el manual en papel es inexistente; en otras, rebosa de información. Pero eso sí, si existe manual en papel, éste suele ser en inglés, y su traducción queda relegada a un breve folleto o incluso a un archivo en formato PDF contenido en el CD.

Las preocupaciones tanto de desarrolladores como de pilotos virtuales por la incompatibilidad de estas expansiones con el futuro *Flight Simulator X* han quedado borradas tras las declaraciones de los responsables de Microsoft, que aseguran que sí serán compatibles. Una más que grata noticia que añade más fervor a esta locura expansionista a la que estamos asistiendo.

El apunte

■ PILOTOS VIRTUALES EN CLASE

El pasado 1 de abril tuvo lugar la quinta y última sesión del curso de *Falcon 4.0: Allied Force*, impartido en Barcelona, de forma presencial y gratuita, por parte de la asociación Aviadores Virtuales Asociados (AVA). Los escuadrones virtuales ya realizan enseñanzas de forma online, pero se echa de menos que haya en nuestro país más cursos presenciales de este tipo. Si dominas un simulador y quieres compartir tus conocimientos, anímate. Más información en www.aviadoresvirtuales.org.



Según Microsoft, las expansiones para *FS2004* serán compatibles con *Flight Simulator X*

A. Salas

Online

Lobos solitarios

Los juegos online de hoy en día incentivan o incluso imponen como condición la necesidad de asociarse con otros jugadores para extraer todo el jugo. Algo lógico, ya que muchos de los retos necesitan de varias personas para poderse llevar a cabo. Es impensable iniciar un asalto en solitario a un pueblo en *Battleground Europe* o una incursión sin más compañía que tu sombra en una mazmorra de *World of Warcraft*. Esto lleva a los jugadores a agruparse en comunidades duraderas (formando un clan) o temporales, que se disuelven tras verse cumplido el objetivo para el que se formó la comunidad. Es algo inherente y la mayor parte de jugadores así lo ve y lo vive.

Sin embargo, también hay quien prefiere vivir la experiencia online como si de un título para un solo jugador se tratase, donde la socialización queda más bien arrinconada. Son los llamados lobos solitarios. Y si a veces simplemente pasan desapercibidos, en otros casos llegan hasta a ser repudiados. Evidentemente, si un grupo trabaja en equipo para conseguir un objetivo y aparece un individuo que echa por tierra sus planes al cometer una imprudencia, la reacción de rechazo es normal. Pero también deberíamos distinguir entre quienes pretenden arruinar la experiencia global de los que simplemente no pueden asumir un compromiso tan grande con el juego. Y es que no todos reúnen las características que desearían para poder jugar y hacer amistades virtuales como los más asiduos, y no por ello deberían ser excluidos de un género en auge como éste. Este ejercicio de tolerancia debería correr a cargo de los jugadores, pero también de los propios desarrolladores.



El apunte

■ LIGUES VIRTUALES

Si eres de los que no liga ni a la de tres quizá te interese *Spend the Night* (www.spendthenight.com). Se trata de un juego online con una estructura similar a la de *Los Sims* en lo que a interacciones se refiere. Tras entrar en el mundo virtual poblado de personajes controlados por gente real, puedes charlar, flirtear, quedar para cenar y hasta llevarte a tu pareja al huerto. El objetivo de sus creadores es que las acciones de los jugadores trasciendan luego a la vida real.



Hay quien prefiere vivir la experiencia online como si de un título para un solo jugador se tratase

10 AÑOS DE PYRO STUDIOS

El milagro español

Todo empezó como comienzan **todos los sueños**. Diez años después del lanzamiento de *Commandos: Behind Enemy Lines*, **Pyro Studios es una realidad** consolidada. **Repasamos la historia** de la número uno en nuestro país. Luces, sombras y **un buen puñado de éxitos**.

POR X. PITA



Pyro demostró su versatilidad como desarrolladora con *Imperial Glory*.



En el desarrollo de *Strike Force* se han invertido nueve millones de euros.

Están de celebración. Y es que Pyro Studios, con toda seguridad la desarrolladora patria de mayor proyección internacional, cumple ni más ni menos que diez años. Para celebrarlo, se saca de la manga su proyecto más ambicioso hasta el momento, *Commandos: Strike Force*, cambio de registro para una saga que lanzó a la compañía a la estratosfera del software lúdico. Desde entonces, desde el lanzamiento del primer *Commandos*, las cosas ya no son ni sombra de lo que eran. Y seguimos hablando de Pyro, señal de que han sabido situarse en la órbita correcta.

TODO O NADA

"Pyro Studios nace con la idea de poder producir en España juegos de repercusión internacional". Así resume Ignacio Pérez-Dolset, fundador de la compañía, la idea que rondaba por su cabeza en el año 1996, cuando el estudio comenzaba su singladura. "Era en cierta medida una evolución lógica después de nuestra experiencia en la distribución de videojuegos a través de Proein", añade. La apuesta era difícil, y mucho más en un país como España, en el que la creación de videojuegos mínimamente profesionalizada se encontraba en pañales.

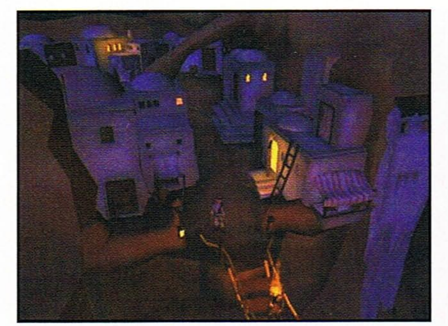
Por aquel entonces, dos eran los proyectos que se gestaban en las oficinas de la compañía. *Corsarios*, un juego de piratas que jamás llegó a buen puerto, y la joya de la corona, lo que convertiría a Pyro en lo que es: *Commandos: Behind Enemy Lines*. Tras esta curiosa vuelta de tuerca al género de la estrategia se encontraba la figura de Gonzalo Suárez, artífice del juego español más famoso de todos los tiempos, que llegó a Pyro de la mano de Pérez. "Pyro fue una iniciativa



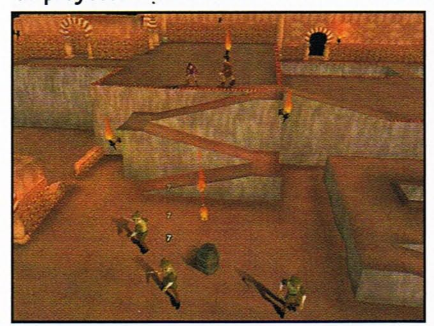
***Commandos 2* alcanzó unas ventas iniciales de 63 millones de euros.**



La segunda parte de *Commandos* aportó interesantes opciones.



Pyro Studios casi siempre ha tenido más de un proyecto entre manos.



Nunca sabremos cómo se desenvolverían las partidas en *Heart of Stone*.

ENTREVISTA CON IGNACIO PÉREZ-DOLSET, FUNDADOR DE PYRO STUDIOS

"HACEMOS LO QUE NOS GUSTA"

Ignacio Pérez-Dolset, fundador de Pyro Studios, es un personaje imprescindible en la historia del videojuego de nuestro país. Ha visto cómo la saga *Commandos* se convertía en todo un referente del sector.

PC LIFE: ¿Confiabais en el éxito del primer *Commandos?*
IGNACIO PÉREZ: Sí, pero nunca esperamos que acabara desembocando en el enorme éxito que fue.

PCL: ¿Cómo influyó en vosotros, profesional y personalmente?
I.P.: Fue difícil evitar que el éxito nos desbordara. Al menos conseguimos evitar, con la excepción de algún miembro del equipo, que el éxito se nos subiera a la cabeza.

PCL: ¿Cuánto han cambiado las cosas para vosotros desde entonces?
I.P.: En algunos aspectos mucho, porque somos más, tenemos más experiencia, nos hemos asentado y nuestra ambición ha crecido, pero en otros podríamos decir que todo sigue exactamente igual. De alguna manera tenemos la misma pasión por hacer videojuegos, pero nos hemos profesionalizado más.

PCL: ¿Es España un mal país para el desarrollo de videojuegos?



I.P.: Los hay peores, pero yo diría que bueno no es. Y no lo es en primer lugar porque no existe un apoyo como existe en otros países. No existe una industria de creación de videojuegos y no hay ningún poder público interesado en hacer algo para que pueda existir.

PCL: ¿Alguna vez habéis pensado en mudaros de país? ¿En algún momento os habéis planteado tirar la toalla?
I.P.: Alguna vez hemos comentado cómo cambiarían las cosas siendo un estudio inglés, pero nunca hemos pensado en serio la posibilidad de cambiarnos de país. Y, desde luego, lo de tirar la toalla ni nos lo planteamos. Hacemos lo que nos gusta hacer, con sacrificios pero con entusiasmo.

PCL: ¿Con qué juego te quedas?
I.P.: No puedo elegir. Comercialmente el proyecto más acertado ha sido la saga *Commandos,* pero *Praetorians* sigue teniendo una comunidad de jugadores muy activa e *Imperial Glory* es probablemente el título por el que más felicitaciones hemos recibido.

PCL: ¿Cómo ves el futuro de Pyro? ¿Nos puedes dar alguna pista sobre los actuales proyectos?
I.P.: El futuro lo veo esperanzador, estamos creciendo a un ritmo muy importante y creo que en el futuro las cosas nos irán aún mejor. Estamos trabajando en tres proyectos, pero además tenemos un cuarto proyecto en fase de preproducción y un equipo dedicado a tecnología. Vamos a intentar sorprender una vez más con juegos que no se limitarán a un único género.

de Ignacio Pérez", recuerda Suárez. "Quería montar una productora ambiciosa, tanto en producto como en calidad". El padre de *Commandos* coincide con el fundador de la empresa a la hora de calificar el nacimiento de Pyro como un proyecto de altos vuelos. "La filosofía era la siguiente: si tenemos que fracasar que sea con un gran objetivo y si tenemos éxito que sea también con algo grande", declara. El resto ya se sabe: el éxito sólo había empezado a aporrear su puerta.

NÚMERO UNO

Commandos: Behind Enemy Lines lo cambió todo. Como bien declara Ignacio Pérez, "fue algo más que cifras". Desarrollado por un equipo de 18 personas (actualmente la empresa tiene 150 empleados), el juego se hizo inmediatamente con el favor de la crítica y el público. Como quien no quiere la cosa, alcanzó el número uno en 17 países, lo que lo convirtió en el segundo videojuego más vendido del año tan sólo por detrás de *Tomb Raider*. "Creíamos que se podía hacer un juego de la Segunda Guerra Mundial y que, a pesar de ser un juego de estrategia, incorporara también elementos narrativos, casi cinematográficos", afirma Pérez. Aunque conscientes de que tenían un buen juego entre manos, el resultado final superó las previsiones más optimistas.

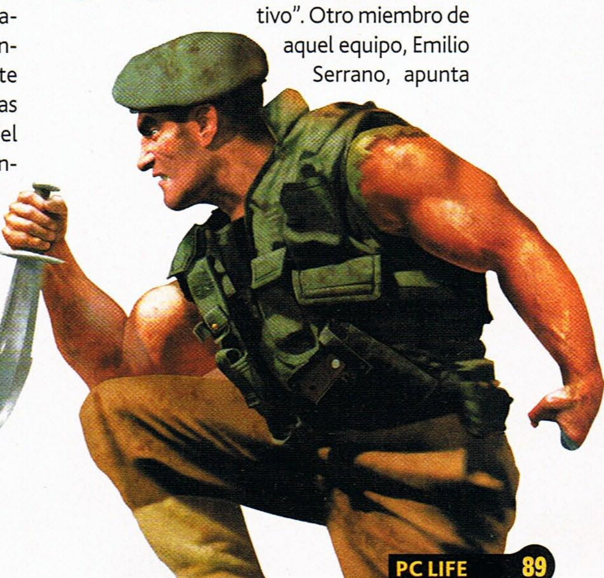
Pyro Studios nació con la idea de poder producir en España juegos de repercusión internacional

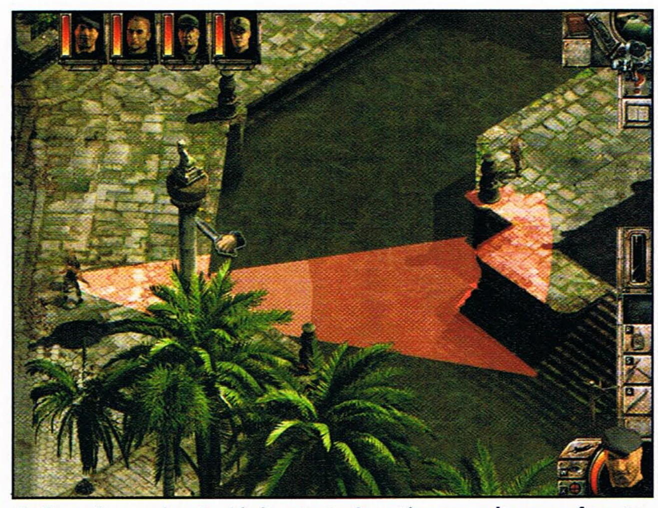
"Conforme avanzábamos en el desarrollo del juego, fuimos teniendo cada vez más esperanzas en su potencial, pero nunca hasta el extremo de los resultados que a la postre se produjeron", declara el fundador de Pyro.

Gracias al éxito de su primer proyecto, el futuro de Pyro Studios se veía más claro. De golpe y plumazo, la compañía pasó de ser una perfecta desconocida a consolidar su posición en el mercado. Aprovechando el tirón, se publican nuevas misiones en *Commandos: Más allá del deber*.

A partir de 1999, Pyro manejaba ya varios proyectos simultáneamente. Seguían intentando sacar adelante *Corsarios*, se ponían las primeras piedras del futuro *Praetorians* (entonces *Cimmeria*), *Heart of Stone* daba sus primeros pasos y se inauguraba el desarrollo de la inevitable secuela del juego estrella, *Commandos 2*. La presión, obviamente, había crecido.

Aunque los números rojos ya no significaban una amenaza a corto plazo, los miembros del estudio eran conscientes de que en aquel momento debían responder a unas muy altas expectativas. Quizá por eso la compañía pasó por una etapa de cierta "indecisión" profesional. Así lo corrobora Jorge Sánchez Magdaleno, un ex Pyro actualmente en las filas de Lionhead, a propósito del desarrollo del primitivo *Praetorians*: "Por aquel entonces no trabajábamos con un rumbo definido, no se seguía ningún camino ni se hacía nada definitivo". Otro miembro de aquel equipo, Emilio Serrano, apunta





En Pyro siempre han tenido la estrategia en tiempo real como referente.



Praetorians fue reescrito completamente con un nuevo equipo.



La aventura en Roma de Pyro se hizo también con el número uno en España.

en una dirección similar cuando nos dice que entonces "las posibilidades de terminar realmente el juego eran muy bajas". Aun así, ambos profesionales ponen el acento en el extraordinario equipo con el que contaba Pyro. "Las personas que trabajaban allí eran auténticos talentos", asegura Serrano.

Buenas y malas noticias

Los altibajos a los que hace referencia Emilio Serrano derivaron en la cancelación de *Heart of Stone* y la reescritura total de *Praetorians*. Pero no todo fueron malas noticias. En 2001 se puso a la venta *Commandos 2: Men of Courage*, con excelentes resultados: la serie superaba los tres millones de copias vendidas y, además, por primera vez se daba el salto a las videoconsolas con versiones posteriores para PlayStation 2 y Xbox. Ignacio Pérez reconoce que el desarrollo de la secuela fue más complicado que el de la primera parte. "Soportamos mucha más presión que en el primer título", confiesa. "Habíamos despertado mucho interés y la presión también afectaba a los plazos de producción".

Tras el desarrollo de esta segunda parte, Gonzalo Suárez abandonó Pyro para montar, junto a parte del equipo que desarrolló *Commandos*, una nueva empresa, Arvirago. Las razones de su marcha obedecieron, según Pérez-Dolset, a que "los intereses de Suárez y de Pyro Studios iban por caminos distintos".

Pyro continuó su andadura con el que hasta ahora había sido el diseñador estrella de la compañía fuera del equipo. Por fin, el tan costoso *Praetorians* vio la luz en febrero de 2003. Se trataba de un juego de estrategia más convencional. A pesar de que la acogida por parte de la crítica fue más bien tibia, el juego se hizo con el primer puesto de los más vendidos en España y con el tercero en Alemania. Retrospectivamente, Javier Arévalo, director del proyecto, se muestra muy contento con el resultado, "aunque lo que más satisfacción me produce mirando



LOS JUEGOS DE PYRO

Seis juegos, una expansión, varias plataformas (PC y videoconsolas) y dos géneros. A lo largo de diez años de existencia el currículum de Pyro Studios ha ido engordando hasta convertirse en una compañía de desarrollo de primera línea. Éstos son sus juegos.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES (1998)

Primer juego de la compañía y éxito sin precedentes en la historia del software lúdico español. Ofrecía estrategia del más alto pedigrí con una fórmula innovadora. Un clásico. Tuvo una expansión, que apareció al año siguiente.



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE (2002)

***Men of Courage* depuró la propuesta del juego original, añadiendo más profundidad y nuevas características como interiores de edificios. Es el primer videojuego español disponible también para las consolas de Sony y Microsoft.**



PRAETORIANS (2003)

Pyro abandona momentáneamente su franquicia millonaria para llevarnos de paseo por una Galia a la que cuesta sangre, sudor y lágrimas romanizar. Estrategia convencional, de toda la vida. Arrasa en España y obtiene buenos resultados en Alemania.





Con *Strike Force*, la franquicia *Commandos* ha cambiado de género.



El éxito sin precedentes de *Commandos* cogió por sorpresa a sus diseñadores.

atrás fue el dirigir a un extraordinario equipo de profesionales", afirma.

Ese mismo año, la estrategia se despide de *Commandos* con el tercer capítulo de la saga, *Commandos 3: Destination Berlin*. El boina verde y compañía volvían a conquistar el número uno en España. Aunque la nueva entrega forzó hasta el extremo la mecánica de juego, César Valencia, responsable del proyecto, opina que "*Commandos* es y sigue siendo una gran baza para Pyro. No haber continuado hubiera sido un gran error a todos los niveles".

Como quien no quiere la cosa, *Commandos: Behind Enemy Lines* alcanzó el número uno en 17 países

Madurez creativa

Los años no pasaban en balde y en 2005 se lanzó *Imperial Glory*, un juego que desprende una sensación de apabullante profesionalidad. Pyro Studios había madurado. Así lo asegura César Valencia: "El juego influyó muy positivamente en nosotros. El equipo aprendió a abordar otra serie de problemas". Además, quedaba confirmado que los diseñadores podían enfrentarse sin ninguna clase de problemas a todo tipo de proyectos, algo que se demuestra con el último juego de Pyro Studios, *Commandos Strike Force*. Según sus responsables, se trata del juego "más ambicioso de la compañía". Así lo indican las cifras: en su desarrollo se han invertido nueve millones de euros y han participado más de 300 profesionales durante tres años, con un núcleo de desarrollo de 70 personas.

Todo indica que *Strike Force* es la mejor forma de celebrar el cumpleaños de Pyro. Según José Manuel Franco, responsable del juego, "es un paso importantísimo para la compañía. Nos hemos metido de lleno en el mundo de las consolas". Con versiones disponibles para PC, PlayStation2 y Xbox, *Strike Force* dibuja un futuro brillante para los desarrolladores españoles. "Se ha demostrado que podemos afrontar proyectos con más de 70 personas en el equipo", continúa Franco, "y sacar adelante juegos desde España que tengan repercusión mundial, cosa que no parecía tan clara hace unos años".

Hay más, porque Pyro también apuesta por el cine de animación. Y a lo grande, con una división a la que han bautizado con el nombre de Ilion Animation Studios. Actualmente se encuentra preparando su primera película, *Planet One*, que contará con un presupuesto de 50 millones de dólares y guión de Joe Stillman, nominado al Oscar por *Shrek* y *Shrek 2*. ¿Quién dijo Oscar?

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLÍN (2003)

2003 es también el año en el que la saga *Commandos* visita la estrategia por última vez. Esta tercera entrega lleva al límite la fórmula de juego de capítulos anteriores. La serie supera los cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo.



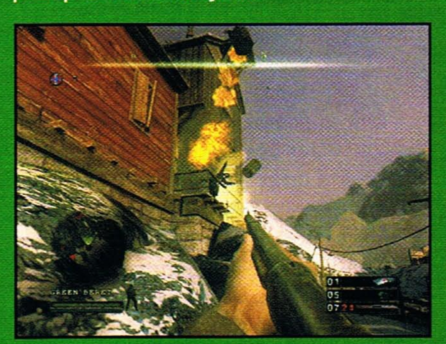
IMPERIAL GLORY (2004)

Espectacular, de apabullantes gráficos y sonido, retoma el espíritu de los *Total War*. Está ambientado en los conflictos napoleónicos y combina tiempo real y turnos. Quizá se trate del juego más maduro de la compañía.



COMMANDOS: STRIKE FORCE (2006)

La moda manda y *Commandos* se disfraza ahora de juego de acción en primera persona. Aun así, conserva algunos detalles propios de las entregas estratégicas de la saga. Es el juego de Pyro Studios que mayor presupuesto ha manejado.



COMMANDOS
Strike Force

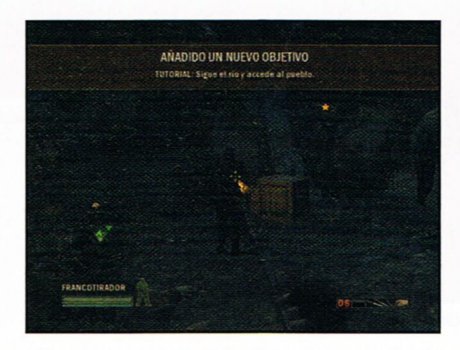
Tenemos que reconocer que pese a disponer de **hombres de acción curtidos** y con cicatrices en las nalgas, **hemos sudado** la gota gorda para llegar al final del último *Commandos*. Eso sí, hemos tomado **buena nota de la hazaña**. Que aproveche la guía y ¡**a por ellos**!

Misión 1: TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

1 Para comenzar con buen pie nada mejor que prestar atención a los mensajes de ayuda. Con ellos aprenderás dos lecciones importantes: caminar agachado es la mejor forma de pasar desapercibido y, aparte, cómo realizar ataques sigilosos por la espalda. Al controlar al francotirador, descubrirás que dispone de un arma silenciosa envidiable: sus cuchillos, con una efectividad del cien por cien. No te olvides de recogerlos y tendrás munición infinita.

2 Los dos primeros enemigos te esperan junto al fuego: deja que se aleje uno de ellos y mata al otro por la espalda. Sigue al que va a dar un paseo y practica el lanzamiento de cuchillos con él. Cuidado porque todavía no estás solo. Sigue el curso del río, que te espera otro nazi. A la hora de disparar acuérdate siempre de activar el modo de tiempo ralentizado, las balas del francotirador no abundan y no deberías desperdiciarlas en fallos tontos.

3 Tírate al río y bucea un poco hasta la siguiente fogata. Hay un soldado despierto por tu disparo previo, pero no supondrá ningún problema. Al agua de nuevo y, al llegar al puente, gira a la izquierda. Verás una escena no interactiva con unos prisioneros en apuros dentro de una casa vigilada. Puedes resolver la papeleta de muchas formas, pero lo más inteligente es dar un rodeo hacia la derecha en lugar de asaltar de frente. Sigue la pared del granero hasta ver al primer y segundo soldados patrullando. Camina agachado para no llamar la atención y deshazte de ellos con los cuchillos. Existe un soldado nazi de espaldas a la puerta de un granero, así que cuélate en el edificio por la puerta trasera y sorpréndele. Después verás frente a ti tres soldados de cháchara y un cuarto en lo alto de unas escaleras. Mata al cuarto con los cuchillos y sube por ellas. Entra en el edificio y baja al primer piso al tiempo que eliminas a un soldado asomándote a medio camino de las escaleras.



4 La segunda parte de la fase es una galería de tiro del francotirador. No tiene mucho misterio, cúrate si recibes demasiado daño y aprovecha los enemigos superpuestos para matar dos pájaros de un tiro.

Misión 2: TRAICIÓN

1 Comienzas en medio de todo un berenjenal de disparos. Lo primero es pasar al francotirador y destruir los focos para que los alemanes no sepan dónde disparar sus morteros. Lo segundo, también con el francotirador, es dar cuenta de las ametralladoras pesadas.

2 Pasa al boina verde y defiende a tus aliados. Si uno de ellos cae en combate asegúrate de curarle antes de que muera, ya que el éxito de la misión pasa por aguantar unos cuantos con vida. En las situaciones apuradas, señaladas por un signo de exclamación en el mapa, preséntate de inmediato y da su merecido a los alemanes.

3 Hacia el final de la misión se te pedirá escoltar a tus hombres. Olvídate del francotirador y maneja sólo al boina verde. Espera a que tus hombres hayan cruzado el puente y vuélalo buscando los iconos de bombas parpadeantes que hay a los lados de éste. Luego avanza a toda máquina hacia el final de la carretera y elimina a todos los nazis que encuentres.

SUBOBJETIVOS:

• Destruir los focos: con el francotirador no dejes escapar los focos alemanes que apuntan a tus hombres.



• Volar el puente: cuando los soldados se retiren, busca en los laterales del puente las marcas parpadeantes de las bombas.

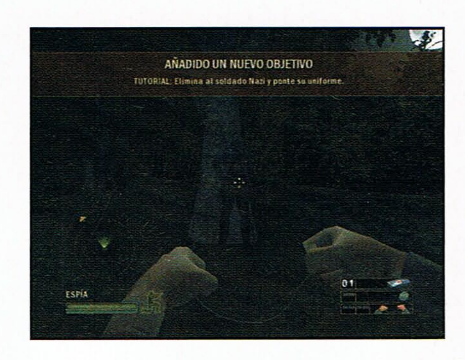
Misión 3: ¿TRAICIÓN?

1 Avanza agachado siguiendo la calzada izquierda del camino y busca al soldado que está orinando. Matarle y coger su uniforme será como robar un caramelo a un niño. Sin embargo, no tienes rango para florituras, así que continúa caminando siempre agachado. Los dos siguientes también son pan comido, la clave está en perseguir presto al segundo tras matar sigilosamente al primero.

2 Más adelante te esperan un soldado y un teniente. Espera escondido tras el coche a que el soldado dé la vuelta y encárgate del jefazo para hacerte con su uniforme. El siguiente bocado son el soldado que has esquivado y un oficial. Puedes utilizar las granadas de gas o la cuerda de piano para matar primero al soldado y luego al oficial. Ya tienes nuevo disfraz. Dirígete hacia los soldados del fondo sin miedo. Tras cruzar su puesto, tendrás que encargarte de otro oficial. Despístalo con las monedas para que mire a Cuenca y mátalo por la espalda.

3 La caserna objetivo tiene dos nazis dentro, pero están demasiado pendientes del radiofonista, así que entra y tira de cuerda de piano.

4 El siguiente objetivo es sabotear los puestos antiaéreos. Parece más complicado de lo que en realidad es. No te emociones con las granadas de gas ni con la cuerda, que se puede hacer sin matar a nadie y sin llamar la atención. Simplemente vigila el recorrido de los



soldados, esquiva a los nazis de tu rango y pon las bombas cuando nadie te vea.

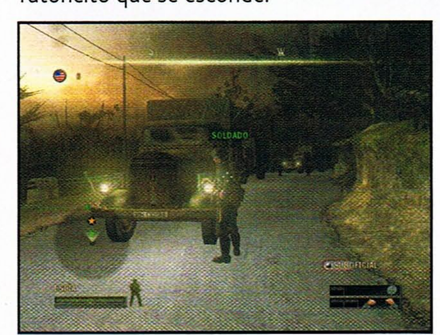
SUBOBJETIVOS:

- Matar y vestirse con el traje de un enemigo.
- Matar a un soldado sin ser visto.
- Conseguir un uniforme de alto rango.
- Cruzar el puesto de vigilancia sin ser detectado.
- Realizar una muerte silenciosa.

Misión 4: BAJO SUS NARICES

1 Deshazte de los oficiales que vigilan el convoy desde la elevación del bosque a tu derecha. Con el espía recorre la carretera hasta el final procurando no llamar la atención, sube la elevación y busca a los dos oficiales que hay en ella. Tras usar la cuerda de piano, tendrás nuevo uniforme y dos pájaros menos. Desciende de nuevo a la carretera y encárgate de los dos soldados que patrullan por el principio del convoy y luego de los dos estáticos.

2 Todavía te queda el hueso más duro. Tienes que eliminar al oficial y un grupúsculo de soldados. Turno del francotirador. Primero mata al oficial y luego a los soldados que vayan asomando la cabeza. Si te cuesta localizar a alguno, cambia al espía, carga la ametralladora y busca al ratoncito que se esconde.



Misión 5: RESISTENCIA

Una ciudad dividida en tres mapas y demasiados objetivos y subobjetivos por completar. No te líes, ve paso a paso.

PRIMER MAPA

1 Tu primer objetivo debe ser el buen doctor y para llegar hasta él es indispensable un disfraz que ni Mortadelo, así que emplea la cuerda de piano para eliminar al suboficial que patrulla al principio de la misión y hazte con su traje. Una vez de incógnito, explora el mapa y busca un disfraz de oficial.

2 Entrar en el hospital y llegar hasta el doctor es fácil una vez conseguido el disfraz de oficial. El dolor de cabeza puede dártelo el miembro de la Gestapo que vigila su puerta. Simplemente pasa ante sus narices a toda mecha, abre la puerta y cuélate dentro.

3 Con el doctor a cuestas la cosa se complica. Tienes que eliminar a todos los nazis a tu paso. El primer problema son un suboficial y un soldado. Espera a que se separen y ponte a la espalda de este último sin discretamente. Para el siguiente soldado simplemente espera a que despegue su trasero de la pared para ponerte tras él.

4 En la puerta trasera del hospital presenciarás unos fuegos artificiales que quitarán de en medio a un par de nazis. Mata primero al soldado de la puerta y baja las escaleras a toda velocidad para matar al siguiente antes de que vea el cadáver. En la siguiente encrucijada mata al suboficial mientras camina hacia el segundo soldado y luego a sus dos subordinados mientras aporrean las puertas. El siguiente obstáculo son dos soldados más. Mata al estático y luego al que patrulla. Tras ellos te espera de nuevo otra parejita. Una vez emprendan la marcha, elimínalos uno tras otro.

5 En la siguiente calle han detenido a un miembro de la resistencia, encárgate del soldado que lo custodia y luego del que vigila su puerta. Al llegar al granero de destino encontrarás a... ¡sorpresa!, dos soldados más. Elimínalos en el orden que quieras.

SUBOBJETIVOS:

- Sabotear generadores: se encuentran en la guarnición al Norte, bajando por las escaleras circulares a la izquierda de la entrada.
- Sabotear guarnición: las granadas de gas te esperan en la planta baja de la guarnición. Con ellas debes ascender a la segunda planta y dejarlas caer por un respiradero.

SEGUNDO MAPA

1 Primero accede a la estación al Norte del mapa. Entra en el garaje para llevarte el camión. Un atento suboficial te pedirá el consiguiente papeleo, así que sube por las escaleras. A tu derecha hay un despacho con un suboficial y sobre su mesa están los papeles del camión. Baja con tu certificado y otra misión completada.

SUBOBJETIVOS:

- Sabotear las agujas de la estación: te esperan en una pequeña cabaña cerca de las vías.
- Sabotear el semáforo: se encuentra en el segundo piso de la estación.

TERCER MAPA

1 Para acceder a la zona Burdel primero encontrarás una verja cerrada. Sólo podrás sortearla desde el otro lado, a través de las escaleras de tu derecha. Tu mayor escollo será un oficial en una sala de mapas. A estas alturas ya deberías tener un disfraz a su altura así que tira de piernas.

2 Una vez ante el burdel, sube por las escaleras exteriores del local hacia la primera planta y desde allí esquiva al miembro de la Gestapo que vigila el acceso a la segunda. En el segundo piso busca la puerta abierta, acribilla al mayor y sal por la ventana. Cuando cambies de mapa, vuelve a disfrazarte, llega a tu base y habrás completado la misión.

SUBOBJETIVO:

- Sabotear la alarma de la guarnición: el lugar está muy custodiado y la alarma vigilada por un oficial. Si no tienes traje de la Gestapo, vas a tener problemas.



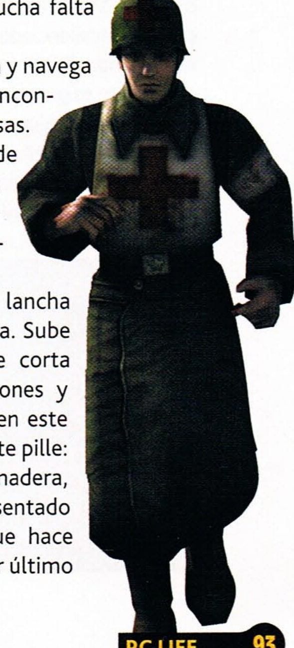
Misión 6: UNA FRÍA BIENVENIDA

1 Al principio de la misión sólo preocúpate por matar a todos los nazis que asaltan tu bote. Cuando se cansen de venir a ti habrá llegado la hora de salir a buscarlos.

2 El siguiente objetivo es conseguir los camiones de una pequeña base. No hace falta que juegues a los espías, ya que la guarnición es escasa. Asalta de frente y mata a todo bicho viviente. Eso sí, asegúrate de coger el uniforme de suboficial, te hará mucha falta más adelante.

3 Vuelve a la lancha y navega río arriba hasta encontrarte entre dos casas. Dirígete hacia la de la izquierda. En ella encontrarás a un soldado con unos prismáticos. Ya sabes...

4 Nuevo viaje en lancha hasta la otra orilla. Sube hasta la barrera que corta el paso de los camiones y mata a los soldados en este orden para que nadie te pille: primero al que corta madera, después al que está sentado en la escalera, al que hace guardia a su lado y por último



al que patrulla al otro lado de la carretera (cuando esté parado y lejos del resto). A los demás hay que matarles con algo más de ruido, pero ahora ya son menos.

5 En este punto de la misión ha llegado la hora de usar al francotirador. Avanza hacia el puente y que nadie sobreviva.

SUBOBJETIVOS:

• Matar al oficial que intenta escapar: debes estar atento al momento en el que el comandante intente marcharse en su lancha y acabar con él desde el barco con el francotirador.

• Volar el barco: te espera al final del nivel y simplemente debes avanza hasta él en la lancha y volarlo cuando nadie mire.



Misión 7: OJOS DE GATO

1 Camina siempre agachado, vigila los movimientos de los cuatro guardias de los muelles y tira de cuchillos para eliminarlos. Ahora tienes que llegar hasta la torre. El camino más rápido es bordeando la casa al final del muelle. En la siguiente plaza haz una limpieza de enemigos, cuando lleves al espía sabrás por qué. Una vez llegues a la torre, ten cuidado con las escaleras de caracol, hay nazis patrullando. Al llegar a la cima será el turno del espía.

2 Sigue el mismo camino que con el francotirador. En la plaza de la torre verás llegar a un oficial nazi. Como la plaza ya está desierta, simplemente corre tras él con la pistola con silenciador y hazte con su uniforme. Como oficial nazi, inutilizar las bombas del puente es pan comido, pues nadie sospechará de ti. El siguiente objetivo es tomar la radio. El único obstáculo es el oficial que hay en la habitación del radiofonista. Vigila sus movimientos y mátalo por la espalda.



3 En la siguiente secuencia de lucha utiliza primero al francotirador para librarte de las dos ametralladoras pesadas del principio del puente y limpiar la plaza. Luego avanza con el boina verde hasta la estación de radio y limpia el edificio.

SUBOBJETIVOS:

• Matar al oficial antes del asalto: cárgate al oficial de la plaza antes de que llegue el boina verde.

Misión 8 ÁLAMO BLANCO

1 En una palabra: sobrevive. Mantén con vida siempre a los NPC de la ametralladora y aposta al francotirador en la libre. Con el boina verde ayuda a cubrir el puente y las brechas ocasionales. Cuando hagan aparición los Panzers, planta minas en el puente y recoge unos cuantos lanzacohetes por si acaso. Lo demás es cuestión de tener puntería y no soltar el gatillo.

SUBOBJETIVOS:

• Matar a los observadores de morteros: atento con el francotirador a los enemigos con prismáticos.

• Destruir el SDK: pon minas en el puente antes de la llegada de los tanques.

• Matar al artillero del SDK: tarea del francotirador.

• Destruir botes y tripulación: tira de lanzagranadas contra ellos.



Misión 9: ATRAPADOS

1 Nada más rodear el camión, mata al primer soldado y luego al suboficial que hay delante de él. Con el nuevo disfraz pasarás inadvertido frente a la pelea que se produce junto a los edificios. Allí encontrarás botiquines y granadas de gas. Vuelve al lugar en el que mataste al suboficial, más adelante te espera una máscara de gas.

2 Avanza hacia la plaza y mata al soldado que vigila en el centro. Luego busca una rampa de tierra ascendente para llegar al otro lado de la grieta. Continúa hasta tropezar con un oficial y un soldado que vigilan la entrada a un edificio. Una buena manera de deshacerse de ellos es una granada de gas. Por supuesto, no te olvides de recoger la ropa del oficial.

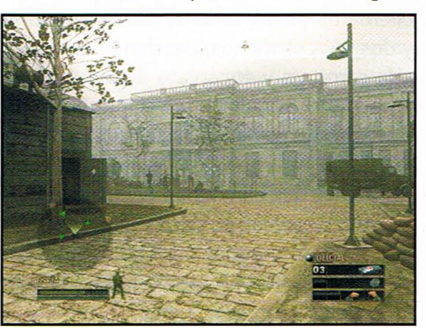
3 Una vez superada la barrera, dirígete hacia la izquierda atravesando las casernas. Continúa hasta encontrar una pequeña construcción de cemento con una luz verde en la puerta. Entra y recoge el libro de códigos. El ascensor se encuentra en el otro extremo de la base. Cuando llegues ya contarás con la contraseña que solicitan.

SUBOBJETIVOS:

• Encuentra documentos secretos: busca en las alcantarillas, junto al primer oficial y en el bar de la guarnición.

• Rescatar al soldado ruso: libera al soldado que tienen retenido en la guarnición.

• Hacer sonar la alarma: se encuentra en la misma habitación que el libro de códigos.



Misión 10: LA GUARIDA DEL LOBO

1 Continúa por el pasillo hasta encontrar una doble puerta, espera a que el enemigo se aleje, mata al soldado de enfrente y recoge su uniforme. Al Norte hay una habitación con un soldado de guardia y una ventana. Tira de pistola con silenciador y coge su uniforme. Camina por el pasillo hacia el Este teniendo cuidado con el nuevo miembro de la Gestapo que ronda por el lugar. Mátalo a la mínima oportunidad. Dirígete hacia el Sudeste hasta encontrar una alarma. En la habitación que hay tras la pared de la alarma están las llaves de la cárcel. Entra con tu uniforme de la Gestapo y cógelas.

2 Abre la puerta de la cárcel situada a la derecha de la alarma y desciende por las escaleras. Primero encontrarás a dos soldados que se vigilan mutuamente. Usa las monedas y distrae a uno para matar al otro. Sigue el mapa hasta el objetivo primario. Encontrarás la celda en la que retienen a los comandos junto a dos nazis con la espalda vuelta hacia la puerta. Cuando liberes a tus amigos subirán por las escaleras hasta una entrada en la que les espera la Resistencia. Abandona el nivel de la cárcel y vuelve al primer piso. Dirígete hacia la puerta de la reliquia para recogerla. Finalmente vuelve al lugar en el

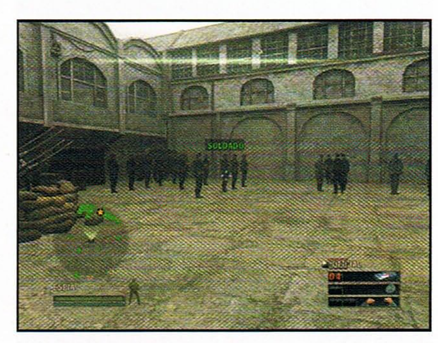


que dejaste a los comandos para terminar la misión.

SUBOBJETIVOS:
• Sabotear las alarmas: busca en las paredes del pasillo y de las habitaciones de vigilancia.
• Encontrar documentos secretos: examina las habitaciones en busca de carpetas de aspecto sospechoso.
• Liberar a los civiles: abre todas las celdas.

Misión 11: JAQUE MATE

1 Una misión sencilla. Elimina al oficial que pasa junto a tu puerta y toma su uniforme. Desciende hacia el garaje en el que se encuentra el camión y mata a todos los nazis de la zona. Tus hombres se reunirán contigo en el camión. Al mismo tiempo el traidor se pondrá en movimiento. Hora de interceptarle. Sitúate junto a la puerta de entrada y dispárale con la pistola cuando asome su mollera.



Misión 12: OJO POR OJO

1 Sigue las trincheras hasta el interior del edificio semiderruido. Mata a los dos nazis junto al fuego, sal al exterior y sigue la siguiente trinchera a tu izquierda. Verás a un suboficial y a un mecánico junto a un camión. El suboficial es tu primer VIP a eliminar (de los 10 que necesitas). Limpia la plaza y avanza hacia el Norte. En el interior del edificio con banderas te esperan dos VIP más y un buen montón de soldados. En la tercera planta encontrarás granadas de humo.

2 Vuelve hacia atrás, hacia el Sur, que tienes que encargarte de una batería antiaérea. Avanza hacia ella a través de las trincheras y, cuando llegues a una tubería rota, verás un hueco a través del cual puedes apuntar a un suboficial con prismáticos, justo en el Noroeste. Mátale antes de que dé la alarma. Espera en la tubería a que los soldados vengan a investigar el disparo y mátalos con los cuchillos.

3 Hora de asaltar la batería y matar al cuarto oficial de la lista. Sal del edificio de la batería hacia el Norte. Presenciarás el derrumbamiento de un bloque de pisos. A la izquierda y al alcance de tu fusil te espera el quinto oficial. Dirígete hacia el lugar del caído, ya que es el sitio idóneo para matar al sexto VIP, lo encontrarás junto a un camión en dirección Este.

4 Vuelve a las trincheras del principio. Entra en el edificio que hay al Este a través de las escaleras que llevan a su subterráneo (están al lado del camión, al otro lado de la verja). Avanza por el edificio subiendo piso a piso hasta llegar al puesto de morteros. Allí te espera el séptimo oficial.

5 Vuelve a la plaza y al lugar del camión. Una vez allí avanza hacia el Noreste hasta una primera planta de arcos parcialmente derruida. En ella espera el puesto de radio con el octavo oficial.

6 Ahora frente a ti está el teatro. Cuidado con el vigilante que hay sobre tu cabeza, justo en el edificio que has atravesado. Mata al solitario soldado de la puerta y entra. Al final del teatro, al lado de un gramófono hay dos soldados que eliminar y también los papeles que revelan un objetivo: matar a un confidente y a un oficial. Ambos llegarán pronto al teatro, así que sitúate en una buena posición cerca de la entrada. Primero mata a los soldados que hacen guardia en el exterior, luego entra y acaba con el resto. Cuando mates a ambos habrás cumplido todos los objetivos (2 VIPS más) y será hora de volver con el soldado ruso del principio.

SUBOBJETIVOS:
• Matar al informador y al oficial: debes recoger unos documentos junto al gramófono en el teatro.
• Matar al ingeniero: busca delante del centro de detención.
• Liberar a los civiles: asalta el centro de detención y libera a los prisioneros.

Misión 13: ¡PANZERS!

1 Una misión de acción del boina verde. Tu primer objetivo debe ser el puesto de municiones frente a ti. Asáltalo y acaba con todos. En su interior encontrarás munición del lanzamisiles para acabar con el primer Panzer.

2 Ahora dirígete hacia el cementerio, busca la entrada al subterráneo y limpia la zona liberando al oficial ruso Petrov. Éste te aprovisionará de bombas lapa. Sal al exterior con ellas y destruye tres tanques más para terminar la misión.

SUBOBJETIVOS:
• Liberar a los aliados rusos: cuando aparezca su localización en el mapa, mata a sus custodios con el rifle.
• Destruir los Tiger: haz acopio de bombas lapa y lanzamisiles para tumbar a la bestia.
• Destruir el Nashorn: asalta su posición desde atrás y mata a todos los artilleros.
• Encontrar documentos secretos: busca carpetas de aspecto sospechoso en las localizaciones nazis.



Misión 14: DEFENDER LA PATRIA RUSA

1 Otra de tiros. Mantén a raya a los alemanes con la ametralladora en manos del boina verde y asegúrate de matar a los oficiales con el francotirador. Cuando los nazis abran brechas, ciérralas inmediatamente con el boina verde y nunca pierdas de vista los zapadores que intentan abrirle el camino al Tiger. Es una misión dura de roer. El fin del juego te espera.

SUBOBJETIVOS:
• Matar a todos los francotiradores.
• Matar al artillero del SDK.

EL PADRINO

Si te crees que por el hecho de instalar *El Padrino*, Nueva York se va a **rendir a tus pies**, vas listo. **Baja los humos**, porque **vas a necesitar unos consejos** antes de sentarte a dar órdenes. **Avisado quedas**, aprendiz de capo. Luego todo son llantos.



CONSEJOS GENERALES

CONDUCCIÓN

En más de una ocasión te verás inmerso en persecuciones por las calles de Nueva York. Para despistar a los vehículos que vienen a por ti hay que tener en cuenta varios detalles. Lo primero: el botón central del ratón, pues te permite ver quién viene por detrás. Observa por dónde quieren adelantarte y, justo en el momento en que quieran rebasarte, arrímate a un vehículo estacionado. El malo malísimo se dará de bruces contra él y... Un problema menos.

En otras misiones, en cambio, lo que cuenta es llegar rápido y sin moratones. Utiliza el claxon y verás que, por arte de magia, los vehículos que tienes enfrente se apartan. Fíjate: siempre hacen el mismo movimiento. Si vas por el centro de la calzada es casi imposible chocar.

GOLPES Y ASESINATOS

Esta guía solamente te ayudará a solventar la misión principal. Si dedicas tu tiempo libre a asesinar Aciertos objetivos y a "robar" locales a las demás familias, tus atributos subirán, al igual que tus ingresos semanales.

SUBIR DE NIVEL

Es una decisión complicada. Cada cierto tiempo verás que subes de nivel y que te dan puntos de habilidad. Fíjate bien en las ventajas e inconvenientes de cada habilidad antes de aumentarlas (aparecen en la parte inferior de la pantalla).

POTENCIA DE LAS ARMAS

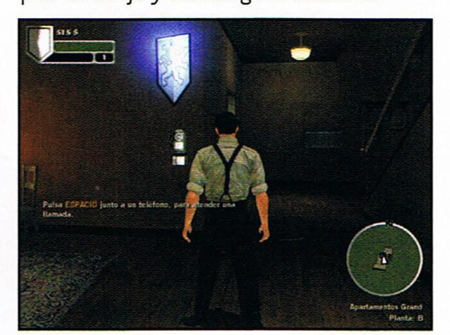
Si miras bien el mapa, verás que de vez en cuando aparecen rombos negros. Son vendedores con lo mejorcito del mercado negro. Busca especialmente a los que te aumentan el nivel de las armas. Sólo con subir un par de niveles la pistola más mediocre, tendrás en tu poder un arma de destrucción casi masiva. Es, seguramente, la mejor inversión de todas.

PERSONAJES AMIGOS

En varias ocasiones tendrás compañeros de aventuras: Frankie, Luca, Monk... Son personajes que controla la inteligencia artificial y que te ayudarán, en algunos casos, a acabar con la escoria enemiga. ¿Lo mejor de todo? Que son inmortales. Ya puedes mandarlos solitos a luchar contra un ejército, que volverán como si nada. Saca partido al descuido de los programadores.

PASO A PASO

Al empezar el juego, no desestimes los consejos de Luca y acaba con los matones. Después sigue la cruz azul del mapa y ve hacia tu piso franco. Desciende hasta el piso de abajo y descuelga el teléfono.



EL EJECUTOR

Habla con Luca Brasi. Te dirá que vayas a extorsionar al carnicero que hay enfrente. Accede a la tienda y hazle entrar en razón. Si destruyes la caja registradora y el escaparate, el tendero cederá a tu presión. Ve a la trastienda y sube por las escaleras. Descubrirás un tinglado. Ve a hablar con el jefe. Sal por la puerta y, finalmente, soborna al jefe de policía. Entrégale el dinero a Luca.

CON UN PIE EN LA TUMBA

Ve hacia el punto azul del mapa y le entregarás el zippo de Luca a Paulie Gatto. Agáchate con la tecla C y ve a buscar a los dos jóvenes. Golpea al de azul contra la pared y acaba con él. Entra en el cementerio y sigue las instrucciones para terminar con el de rojo. Que aprendan. No te olvides de subir de nivel en la pantalla de habilidades. Para acabar, charla con Monk y ve hacia el Bowery.

DURMIENDO CON LOS PECES

Practica con el revólver que te da Luca. Cuando acabes, síguelo y sube al coche. Ve hacia la cruz azul, no tiene pérdida. Verás que estás en Midtown. Tras la muerte de Luca, vendrán a por ti. Cúbrete en la pared y dispara a los matones. Entra en el edificio y ve a la habitación central, donde está tu objetivo: el asesino de tu amigo. Tras cargártelo, ve rápidamente hacia el piso franco. Toma el control de un coche para ir hacia ahí lo más rápido posible y... ¡cuidado! La



policía te perseguirá. Zigzaguea entre los vehículos de la calle para entorpecer la persecución y llegarás sin problemas. Charla con Monk por teléfono.

Mientras esperas a la reunión con Monk, quizá te interese dar un golpe en las tiendas rivales que hay cerca del piso franco... Aunque no te lo recomendamos si no estás muy seguro de tu pericia con la pistola.

Cuando hayas acabado, charla con el tipo que hay enfrente del piso franco y te indicará dónde está la barbería.

EL DON HA MUERTO

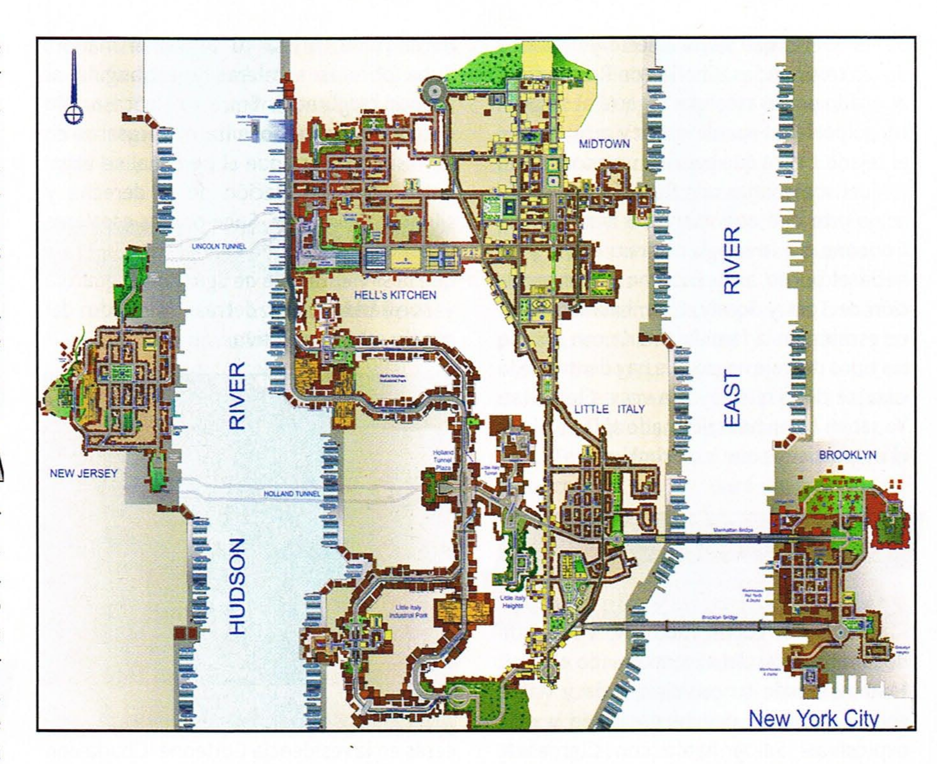
Tras la escena cinemática, tu deber es proteger a la hermana de Monk. Acaba con los matones. Para traspasar al que retiene a la hermana, deja apretado el botón derecho del ratón y apúntale a la cabeza. Escolta la ambulancia, guíate por el mapa (es la cruz azul, como siempre). Evita a los coches rivales metiéndote entre el tráfico. No pierdas de vista la ambulancia o el Don morirá. En el puente, cuando hayas acabado con los matones, ve a por el cabecilla, agárralo y zarandéalo hasta que la barra de extorsión llegue a la franja verde.



Te dirá dónde está Tom Hagen. Sube a la ambulancia y circula todo lo rápido que puedas hacia el hospital... La vida del Don depende de ti.

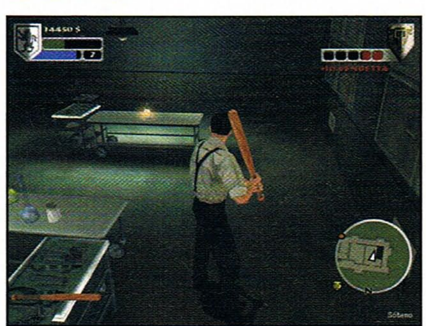


Ve a la residencia Corleone, el punto azul que hay en el mapa. Habla con Tom en el interior de la casa. Bien, ya eres Ejecutor. A la salida, un tipo te dirá que vayas a buscar a Clemenza en el Falconite. No le hagas caso a Tessio si quieres ir al grano. Clemenza te dirá que vuelvas al hospital para asegurarte de que no le pase nada a Vito.



CUIDADOS INTENSIVOS

Entrégale las armas al guardia. Sube al piso de arriba y entra en la habitación de Monk. Habla con Frankie y, de repente, aparecerá un asesino. Mátalo con las manos. Aparecerá Michael Corleone y te dirá que vayas al sótano para limpiarlo de asesinos. Entra en la salita de los guardias y hazte con la recortada. No te preocupes por Frankie, no tiene barra de vida. Limpia todas las habitaciones de matones y asegúrate de coger la munición que dejan caer. La mejor manera de deshacerte de ellos es cubriéndote de pared en pared y sacando la cabeza solamente para disparar. En algunas habitaciones podrás recargar la vida: hay botellines encima de las camillas.



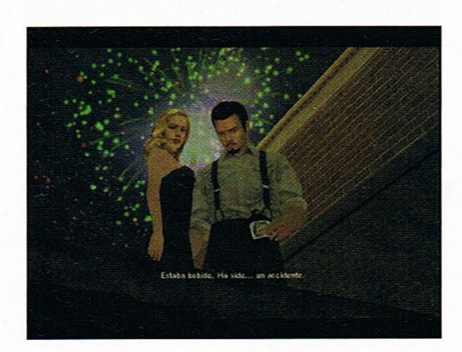
Puedes volatilizar a los últimos secuaces de los Tattaglia disparando a los depósitos de gasolina. Sigue el mapa y reúnete con Michael en el piso de arriba, donde habrá más matones. Busca un contacto de los Corleone y te dirá que vayas a charlar con Clemenza en Gabriel Villa, Little Italy. Lo encontrarás en la trastienda de la sastrería. Te dará una invitación para la fiesta de Rosa.

FUEGOS ARTIFICIALES

Sube al piso de arriba y charla con Monk, Paulie y Sonny. Al cabo de poco tiempo llegará la pasma. Ve abajo y golpea la caja registradora para conseguir pasta.



Agarra al policía que vigila la entrada y úntalo. Avanza por el callejón, tienes que acabar con los cuatro policías. Ve agachado hacia el primero, agárralo y pulsa X para estrangularlo. Te dará un alambre con el que estrangular más rápidamente a los dos siguientes maderos. Anda con cuidado que no te vean, pues si te descubren tendrás 30 segundos para silenciarlos antes de que den la alarma. Hay cuatro en total y podrás sorprenderles fácilmente por la espalda. Entra



por la puerta que se ha abierto y deshazte de los tres policías. Charla con Rosa y sube al tejado por el ascensor. Agarra al sargento, golpéale un par de veces y arrójalo por el tejado... Para que parezca un accidente.

Vuelve a charlar con Rosa en el piso de abajo y te dirá que vuelvas a la residencia Corleone. Ya lo sabes, roba un coche y ve hacia el punto azul. Escucha la conversación de Tom y Sonny. Bien, habrás subido un escalón en la familia. Charla con uno de los tipos de traje negro que hay dentro de la casa, te dirán que vayas a ver a Clemenza. Ya saben quién ha traicionado al Don. Sigue el mapa, tienes que ir a Brooklyn.

MUERTE AL TRAIDOR

Sube al piso de arriba y coge los explosivos y el cóctel molotov. Verás que dos matones están extorsionando al chef. Mátalos desde tu posición, baja y habla con el cocinero, que te dará vida y más explosivos. Sal y habla con Clemenza. Sigue a tu amigo gordinflón hasta el local de los Tattaglia. Una vez allí, despacha a los que haya en el piso de abajo y sube. Acaba con los de arriba. Planta la bomba y sal echando leches. Si tienes el atributo de velocidad desarrollado, en la puerta que se te abre a la izquierda hay 2.000 dólares. Si eres hábil, los conseguirás.

Cuando Clemenza pare para vaciar el depósito, Paulie saldrá corriendo. Síguelo y empieza a disparar a las cajas explosivas. Una vez acorralado, acércate y dispárale a bocajarro.



Despista a la policía de la misma forma que te hemos descrito anteriormente y ve hacia el apartamento de Paulie siguiendo el mapa. De propina conseguirás un piso franco nuevo. Coge algún teléfono y atiende la llamada. Será Monk, que te pedirá que vayas a verle. Ahora pon rumbo a Midtown y en la trastienda encontrarás a Monk. Te dirá que vayas a ver a Tom Hagen a la residencia Corleone.

A MATA CABALLO

Sigue a Rocco agachado, sin que te vean. Mientras él mata al caballo, encárgate de asesinar a los guardias sin hacer ruido. Ahora tú tomas el mando. Sube por las escaleras y estrangula al primer "segurata". Entra en la casa. No mates a ningún inocente o fracasarás en la misión. Espera que el personal se vaya. Entra en la habitación de la derecha y silencia al vigilante. Sube por las escaleras y termina con el que está arriba. Espera a que la sirvienta deje de ligar con el guardia y sorpréndelo por detrás. Al fondo del pasillo está tu objetivo.



Después de la escena cinemática, aparecerás en la residencia Corleone. Charla con el tipo de negro. Te dirá que vayas a hablar con Tom en Midtown y te regalará un piso para compartirlo con Frankie. Después de tontear en el piso, vuelve a la residencia Corleone.

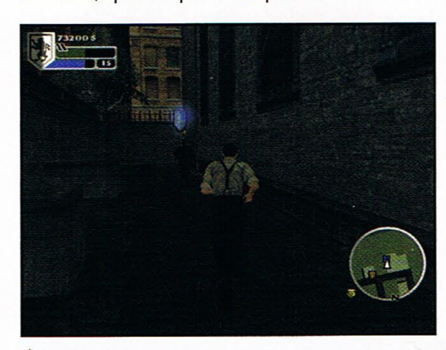
RECETA PARA UNA VENGANZA

Coge un coche y ve rápidamente hacia la cruz azul del mapa, en Midtown. Sólo tienes cuatro minutos. Una vez en el restaurante Louis, sitúate en el punto azul, es un *checkpoint*. Ve por el callejón de atrás y deshazte de los dos matones. Extorsiona al tipo de la puerta para que te abra y ve agachado hasta los servicios. Coloca el arma y mira cómo Michael hace de las suyas. Sal pitando por la puerta principal y ve hacia la cruz azul en el mapa. Michael te espera en el coche, no intentes luchar. Tienes que llevarlo hasta los muelles. Evita los coches rivales y llegarás en un periquete.

Cuando Michael se haya ido, habla con el tipo de la puerta, que te dirá que hay una reunión en el club social Falconite. Habla con Tom y entra en el club. Felicidades, ya eres uno de la Familia. A la salida coge el teléfono y responde la llamada de Frankie.

AHORA ES ALGO PERSONAL

Tras la interrupción de la velada, termina con los matones e interroga a su jefe en el vestíbulo. Te dirá dónde está secuestrada Frankie. Llama a Monk desde el recibidor, sal fuera, coge el coche de los Corleone y recógelo, está cerca. Dirígete a la iglesia de Saint Michael. Deshazte de los coches rivales que intenten detenerte, ya sabes cómo hacerlo. Una vez allí, sigue a Monk, que irá por la cripta.



Esta fase es difícil, así que ándate con cuidado. Hay una sala plagada de enemigos. Observa la triste escena y sal fuera. Habla con el hombre de negro, como viene siendo habitual. Tienes un largo trayecto hasta reunirte con los tuyos. Ve en coche.

TESTIGO MUDO

Sube al piso de arriba y charla con Sonny. Interroga al capo Tattaglia. Después dirígete a la funeraria de los Tattaglia en Midtown. Allí tendrás que acabar con todos para que se te abra la puerta que te llevará a la planta de arriba. Una vez allí, acaba primero con los guardaespaldas de Bruno. Te va a costar, van muy bien armados. Luego agarra a Bruno y lánzalo al horno. Uno menos.



Ahora ten paciencia, tienes que esperar que suene un teléfono. Extorsiona algunos negocios mientras esperas la llamada de Sonny. Te pedirá que vuelvas a la mansión de la familia. Luego te hará volver a Midtown para reunirte con él.

LA GUERRA DE SONNY

Tienes poco tiempo para llegar al bar de los Cuneo. Una vez allí ve deshaciéndote de todos. ¡Cuidado! Hay gente con Tommy. Mátalos a ellos primero. Baja al sótano e interroga al capo. Luego súbete al coche con Sonny para ir a buscar al jefe del tinglado. Durante el trayecto evita las barricadas. Una vez llegues donde está tu objetivo, Sonny se encargará del resto. Sal fuera y súbete al coche con él para ir al almacén de los Cuneo, donde Michael cogió el barco. Prepárate

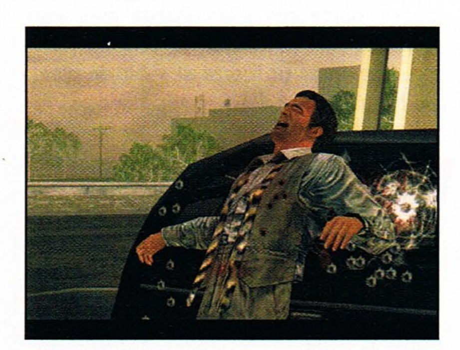


para presenciar una carnicería. Puedes disparar a los barriles encendidos para acabar con más de uno a la vez.

Para entrar en el almacén resguárdate en la puerta de entrada y desde allí dispara con tu metralleta hasta acabar con todos. Artie, tras una dura negociación, cederá. Al salir charla con el hombre de negro, que te indicará que debes ir a la residencia para encontrarte de nuevo con Sonny.

CAMBIO DE PLANES

Habla con Sonny y sigue su coche. Tras presenciar la mítica muerte del mafioso disponte a seguir el vehículo de sus verdugos.



Cuando llegues al final, cúbrete en la pared y ve disparando a todos los matones. Entra en el edificio e interroga al guardia del piso de arriba. Vuelve al coche y dirígete a Hell's Kitchen en cinco minutos. Al entrar tendrás dificultades para acabar con todos los matones. Baja al sótano para interrogar al subjefe. Para conseguir que hable sólo tienes que charlar con la chica.

Después de esto ve volando a la mansión Corleone, tienes cinco minutos. Ahora siéntate y observa atentamente esta fantástica escena cinemática. Una vez más, sal de donde estés, charla con el tipo de enfrente y ve hacia la residencia Corleone. Busca a Michael. Ya eres "caporegime". No pierdas ni un segundo y Reúnete con Monk en Little Italy.

ENCARGO DE ASESINATO

Entra en el hotel. Está plagado de asesinos bien armados. Antes de entrar, prepara un buen cóctel molotov y lánzalo contra los tres del vestíbulo.



Cúbrete con la ayuda de las paredes y vigila en las escaleras, siempre aparecerá alguien con la intención de sorprenderte. Intenta disparar a la cabeza; son tipos duros, aunque si les das entre ceja y ceja caerán a la primera. Puedes "pasar" de los de la habitación del segundo piso e ir directamente arriba, donde está el supuesto soplón. Cuando hayas terminado de charlar con Michael, sal raudo como una centella a por un coche y ve hacia donde está Monk.

Una vez se largue, dirígete directamente al piso de arriba por las escaleras y deshazte de todos los esbirros que hay en el bar. Cuidado, es extremadamente difícil. Sus balas duelen, y mucho. En la última sala, ponte detrás de la barra con la metralleta. Ve sacando la mano para disparar a la cabeza de tus enemigos. Al final solamente quedará Monk: vacía tu cargador en él.



Sal del edificio. Habla con un miembro de la Familia y regresa a la residencia Corleone. Tessio, maldito traidor. Habla con Tom y ve a encontrarte con Cicci.

SÓLO SON NEGOCIOS

Entra y corre hacia la derecha. Despacha a los dos tipos que te saldrán al paso y sube por el ascensor. Avanza por las siguientes habitaciones y acaba con los matones. Dispara a la caja de madera que hay en la habitación donde hay cientos de billetes hasta conseguir 10.000 dólares.

Sube por las escaleras y estate alerta, porque hay más guardias. No entres "a saco", pues en las siguientes puertas te esperarán con recortadas. Ve cubriéndote. Inmediatamente después de cruzar el pasillo, lanza un cóctel y acabarás con varios de los paisanos que te esperan detrás. Entra en la habitación, liquida a los que quedan y rebánale el pescuezo a Tessio. Baja por el ascensor y sal a la calle. Tom te dará instrucciones. Reúnete con Michael.

BAUTISMO DE FUEGO

Ve a Midtown a hablar con Clemenza y sube al coche con él. Escolta a Don Stracci hasta el ascensor. Cuando vuelvas a tomar el control, mátalo. Habla con Clemenza y te dirá que vayas a hablar con Willie Cicci en Hell's Kitchen. Dirígete al Hotel Savannah y espera delante de la puerta. Una buena táctica es subirte en un coche y arrollar a Cuneo (cuando salga) y sus guardaespaldas. Ve a buscar a Willie en el interior y sigue sus instrucciones.

Súbete rápido a un coche y circula con cuidado: los Cuneo te seguirán. Charla con tu contacto y luego con la prostituta que está fuera. Te indicará el siguiente sitio al que debes ir. Entra en el hotel, aplasta a los que están en las escaleras y sube al tercer piso. Tattaglia tendrá una rehén. Apúntale en la cabeza y ¡bum! Ve hasta la comisaría de Little Italy y habla con Al Neri. Escapa de los Tattaglia del mismo modo que has ido haciendo hasta ahora. ¡Bien! Llevas el coche de la policía. Cuando salga Barzini, lanza un cartucho de dinamita cerca del coche. La explosión les confundirá y tú podrás ir detrás del capo y ejecutarlo.



Ahora aguanta tres minutos. Tienes que despistar a la policía.

Será difícil. Cuando acabes, ve al bautizo de Little Italy. Por último, regresa a la residencia Corleone y serás ascendido a subjefe. Ya has concluido con las misiones principales.

THE ELDER SCROLLS IV

Oblivion

Oblivion es casi **como tú quieras** que sea. Y en su profundidad **lo fácil es perderse**. Nosotros, sensatos que somos, te **hemos preparado una ruta** para que no te falte de nada. Ahora bien, **sin restarte libertad** y sin quitarle gracia al juego. Faltaría.

EXPLORACIÓN

Tamriel es enorme y está lleno de sorpresas, así que disfrútalas. No abuses del tránsito rápido ni de los caminos, sacarás más provecho con el campo a través. Si estás interesado en la alquimia, ve a pie para ir recolectando ingredientes. Cuando la brújula señale un lugar desconocido, acércate; quizá no quieras entrar en la mazmorra, pero al menos quedará señalada en tu mapa para otra ocasión mejor.

Cuando asaltes una, exprímela a fondo si te es posible (de vez en cuando te encontrarás con zonas fuertemente custodiadas a las que será mejor regresar con algún nivel más), pero no te obsesiones demasiado con los cofres de cerraduras complejas. En estas zonas fíjate en el entorno, hay muchas trampas fáciles de evitar sabiendo cómo se activan.

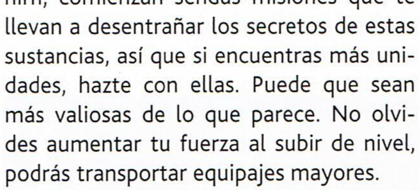
CONVERSACIÓN

Escucha con atención las conversaciones entre los NPC. Antes de hablar, haz gala de tu poderosa labia con el minijuego de actitudes. Caerle bien a tu interlocutor hará que obtengas información importante y nuevas misiones. Por la misma razón, no seas cutre y da una moneda a los mendigos. Pregunta siempre por los rumores del lugar. Sé inteligente al responder y nunca te cierres puertas.

En el minijuego sé rápido y preciso: sólo tienes que hacer coincidir los sectores grandes con las cosas que le gustan a tu interlocutor y el más pequeño con lo que le disgusta. Intenta hablar en zonas iluminadas, la oscuridad hace que cueste más distinguir las expresiones faciales.

CUESTIÓN DE PESO

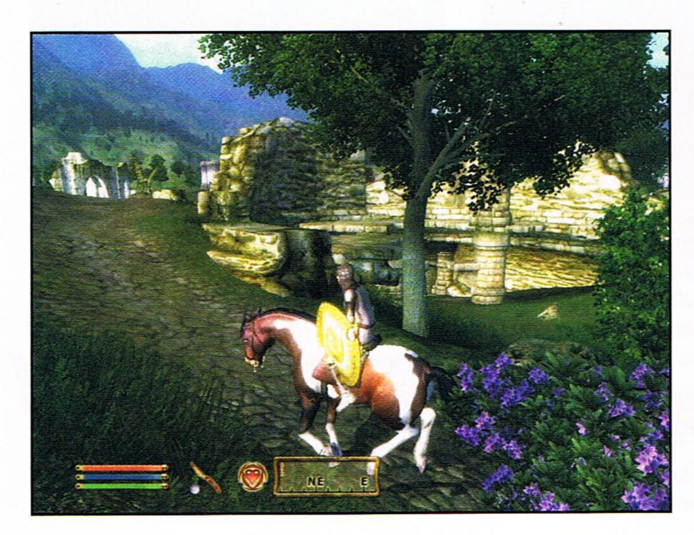
Busca el despojo de cada cadáver y examina cada contenedor legal que encuentres (tú sabrás si quieres hacerte ladrón o no). Con esto hallarás muchos más objetos de los que puedes transportar, así que escógelos con cuidado. Guíate por tres criterios. Primero, piensa si el objeto te va a ser especialmente útil, como las ganzúas, y si se adapta a tu personaje y estilo de juego. Si eres un crack con la espada y encuentras un hacha, considérala una carga secundaria; si ves una espada muy poderosa, sacrifica lo que haga falta para llevártela. Segundo, calcula la relación entre peso y valor de cada cosa que simplemente quieras vender. A menudo será más conveniente llenar tu inventario con muchos objetos pequeños cuyo valor sea 25 ó 40 veces mayor que su peso. Tercero, haz caso a tu instinto. Cuando recoges vino sombrío o raíz de



nirn, comienzan sendas misiones que te llevan a desentrañar los secretos de estas sustancias, así que si encuentras más unidades, hazte con ellas. Puede que sean más valiosas de lo que parece. No olvides aumentar tu fuerza al subir de nivel, podrás transportar equipajes mayores.

COMERCIO

Conocer todos los comercios y visitarlos cada cierto tiempo está bien para descubrir las novedades de cada inventario y hallar cosas útiles y raras. No obstante, habrá comerciantes para los que habrás realizado misiones, otros a los que les caerás especialmente bien y otros a los que visites con frecuencia por otras razones. Procura crear tu pequeña agenda de tiendas amigables y úsalas preferentemente para vender tu mercancía y







comprar objetos comunes como martillos de reparación y flechas. La disposición de los tenderos mejora cuando eres cliente habitual, lo que a la larga se traduce en mejores precios.

Cada negocio implica una conversación, así que ya sabes lo que tienes que hacer antes de hablar: minijuego. Tras eso, regatea todo lo que puedas pero sin pasarte de listo, las ofertas rechazadas tensan las relaciones. Es mejor ir arañando porcentajes poco a poco. Por cierto, ten en cuenta que los objetos robados sólo pueden venderse a asociados del gremio de ladrones.

GREMIOS

Siempre puedes ir por libre, pero ten en cuenta que los gremios tienen reglamentos poco restrictivos y que no siempre son excluyentes entre sí, así que asóciate a varios. Para empezar, tendrás una cama digna y gratuita donde dormir en cada ciudad. Le caerás bien a casi todos tus compañeros y según vayas ascendiendo tendrás acceso a disciplinas avanzadas, como la creación de hechizos del gremio de magos. Te asignarán misiones exclusivas, que les vendrán de perlas a tu experiencia y tu bolsillo. Además, tendrás barra casi libre con los objetos y libros que hay en sus locales, lo que supone una fuente de ingresos y conocimiento nada desdeñable. No eres el único que "curiosea" en los cajones, así que piénsatelo dos veces antes de utilizar sus instalaciones como tu almacén particular.

HOGAR, DULCE Y CARO HOGAR

Es más ventajoso tener una casa en propiedad que un alquiler en una posada. El problema, como puedes imaginar, es el vil metal. Las casas son de distintas calidades y precios, hay muy pocas a la venta y a las astronómicas cantidades que cuestan hay que añadir el siempre molesto tema de las escrituras e impuestos, así que suma mil septims adicionales.

Luego está la cuestión de los muebles. Cuestan de mil monedas de oro en adelante, y aunque su utilidad es cuestionable en algunos casos más allá de lo meramente ornamental, puede que quieras ordenar tus posesiones minuciosamente.

Obviamente, una casa es un lugar en el que dormir gratuitamente, pero es aún más importante como almacén. Para esas posesiones de las que no quieres desprenderte pero que ocupan un sitio precioso en tu inventario, para acumular mercancías que después venderás en un viaje específico de negocios, para instalar tu laboratorio de alquimia con su despensa-herbolario... Para todo esto necesitas una casa.

PLATERO Y TÚ

Un caballo es algo más que un medio de transporte, es un compañero fiel que te sigue allá donde vayas y que lucha en tus batallas a cielo descubierto. Hay hasta nueve razas con sus correspondientes características y precios (altos), pero el primero es gratis: basta con hablar con el monje adecuado en el Priorato de Weynon, cerca de Chorrol. Puedes bajarte el parche oficial que contiene armaduras equinas, pero Bethesda te cobrará varios euros.



ESPECIALÍZATE

Vale, el juego es una pasada y quieres probarlo todo, pero llevar a tu personaje a la maestría en todas las habilidades requeriría una enorme cantidad de esfuerzo y tiempo, y casi siempre serías aprendiz de muchas cosas y maestro de ninguna. Es mucho mejor especializar a tu avatar en ciertas disciplinas y, si quieres, crear otro completamente distinto con el que realizar misiones diferentes, o las mismas de otro modo.

Aquí cada acción que realizas tiene su peso específico en la evolución del personaje, así que si por ejemplo te interesa la magia de destrucción procura usarla lo máximo posible. Del mismo modo, si te gusta llevar armadura ligera procura que todas sus piezas pertenezcan a ese grupo. Desarrollar alguna habilidad que sea secundaria en tu clase puede ser útil, como es el caso de Sigilo, Seguridad y Tirador, pero siempre es mejor apretar que abarcar.

Hay algunas de las que no debes preocuparte, como Restauración (tendrás que curarte muchas veces, así que se desarrollará sola) y Acrobacia, para la que tan sólo tendrás que saltar de vez en cuando mientras te desplazas.

COMBATE

Para empezar, conócete a ti mismo. Hay un abanico muy grande de posibilidades a la hora de luchar, pero para ser eficaz en combate debes hacer gala de tus especialidades. No te líes a puñetazos si tu avatar conoce los secretos de la espada ni lances bolas de fuego si dominas la magia de ilusión y puedes paralizar a tu oponente con antelación.

Muévete con gracia para evitar ser derribado y esquivar los mamporros de tus rivales, pero no lo hagas con demasiado frenesí, pues si tu contador de fatiga baja demasiado tus golpes serán más débiles y durarás menos que un McDonald's en Puerto Hurraco. Si eres bueno en Sigilo, úsalo para empezar la pelea con un golpe crítico a tu favor.

Ciertas criaturas no pueden subirse a una roca o tienen dificultades para acceder a un pasillo estrecho, así que usa estos lugares como refugios en los que curarte y reponer fuerzas. No obstante, en muchos casos acaban por encontrar la manera de atacarte, así que no hagas de un escondite una ratonera. Por otro lado, cada rival tiene una debilidad: explótala. Los seres de fuego sufren cuando les atacas con hielo, a los nórdicos les hace mucho daño el fuego y los fantasmas son inmunes a todo lo que no esté relacionado con la magia.

Aprovecha bien los martillos de reparación, sustituye tu equipo por piezas idénticas (pero en mejor estado) que tomes de los cadáveres y acude a ver al herrero con frecuencia. Haz lo que haga falta para que tus pertenencias estén tan a punto como sea posible. No uses más fuerza de la necesaria, gastar un pergamino o desgastar y descargar un arma encantada para matar a un triste cangrejo de fango sólo sirve para que te quedes colgado ante un monstruo de mayor entidad. Lleva siempre pociones de curación, no gastan puntos de magia que necesitarás en la lucha, y no te olvides de las pociones de brujería y las piedras Welkynd.



LOS SIMS 2: ABREN NEGOCIOS

Pulsa al mismo tiempo las teclas **Ctrl** + **Mayúsculas** + **C** para acceder a la consola del juego. Luego escribe el código que quieras para obtener el efecto deseado (ten en cuenta que muchos trucos requieren que respetes las mayúsculas y minúsculas).

help
Lista la mayor parte de los trucos
help X
Muestra información un truco (sustituir la X por uno de los códigos)
exit
Cierra la consola
expand
Expande o contrae la consola
Kaching
Recibes 1.000 simoleones
motherlode
Recibes 50.000 simoleones
TerrainType <desert or temperate>
Alterna entre tipos de terreno, desértico o templado
moveObjects <on o off>
Los objetos pueden colocarse en cualquier sitio en los modos de compra y construcción (la herramienta de mano puede mover cualquier objeto)



StretchSkeleton X
Hace a tus sims más largos o más cortos (sustituir X por una cifra teniendo en cuenta que el parámetro 1.0 es el normal)
aging <on o off>
En modo off tus Sims no envejecen
slowMotion <0-8>
Cámara lenta (0 es lo normal y 8 es el valor más lento)
Vsync <on o off>
Mejora el rendimiento del juego con algunos retoques gráficos
intProp maxNumOfVisitingSims X
Establecer el número máximo de visitantes de una fiesta en el modo Vecindario (sustituir X por una cifra)
boolprop showFloorGrid <true o false>
Alterna la cuadrícula en los modos de compra y construcción
boolprop objectShadows <true o false>
La opción "false" del truco hace desaparecer las sombras de los objetos que hay fuera de la casa
boolProp guob <true o false>
La opción "false" del truco hace desaparecer las sombras de los objetos que hay dentro de la casa
boolProp displayPaths <true o false>
La opción "true" permite ver el camino que seguirán los sims cuando les ordenes ir a algún sitio
boolprop displayLookAtBoxes <true o false>
La opción "true" hace aparecer unos cubos sobre los lugares hacia los que mira tu sim
boolProp simShadows <true o false>
Alterna las sombras de los sims
boolprop constrainFloorElevation <true o false>
La opción "false" permite elevar o hundir el terreno, aun cuando haya algo sobre él

EL PADRINO

Durante el juego pulsa **Esc** para detener el juego e introduce cualquiera de los siguientes códigos.

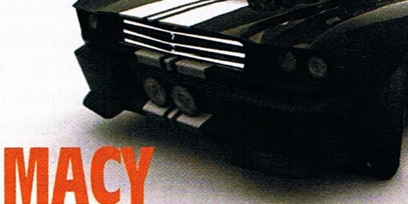
corleone
Salud
stracci
Munición al máximo
cuneo
Obtener 5.000 dólares
tattaglia
Desbloquear todas las películas



CRASHDAY

Ve a la carpeta en la que has instalado el juego y localiza el archivo **games.dbs**. Ábrelo utilizando el Bloc de notas y podrás editar distintas características del juego. Por ejemplo, puedes mejorar la ametralladora añadiendo lo siguiente:

Minigun.Ammo 999900
Minigun.ShotsPerSec 990
Minigun.TargetDamageFactor 20 #9



EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY

Durante el juego pulsa **Enter** para acceder a la consola y escribe **icheat** para habilitar los trucos. Introduce cualquiera de los siguientes códigos. Recuerda que debes pulsar **Enter** después para que surtan el efecto deseado. Además, hay un par de trucos que puedes activar en cualquier momento: si quieres ver las imágenes por segundo, pulsa **Ctrl** + **Alt** + **Mayúsculas** + **F**, y si deseas ver la versión del juego, pulsa **Ctrl** + **Alt** + **Mayúsculas** + **V**.



icheat
Habilitar los trucos
idontcheat
Deshabilitar los trucos
play god
Modo Dios
loot
Aumenta tus recursos a 10.000
taxes
Disminuye tus recursos hasta 100

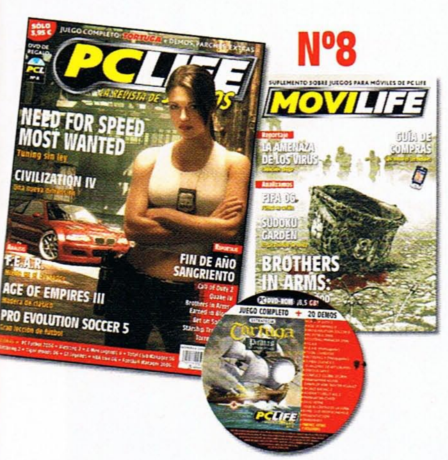
punish
Dañar a la unidad seleccionada
convert
Pasar la unidad seleccionada a tu bando
recharge me
Recargar la unidad seleccionada hasta el 100%
win
Ganar la misión
toggle fog
Desactivar la niebla de guerra
sea monkeys
Construcción instantánea
epoch up
Avanzar a la siguiente Época
give tech
Aumentar los puntos tecnológicos a 50

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life • Editorial Aurum, S.L. • Muntaner, 462, 2º 1ª • 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐ • PC Life 12 ☐ • PC Life 13 ☐

Nombre y apellidos ____________________

____

Dirección ____________________

____

Población ____________________

C.P. __________ Provincia ____________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ____________________

e-mail ____________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum, S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros.

Un éxito interminable

World of Warcraft: The Burning Crusade ROL

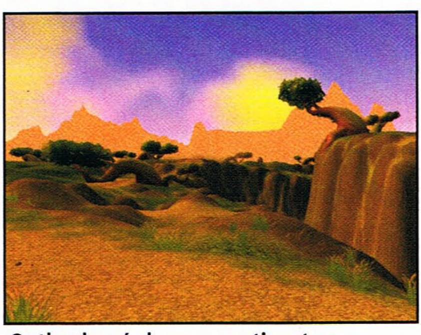
¿Nagas? ¿Draenianos? ¿Nerubians? ¿Quizá los Furbolgs? Queda poco para que *The Burning Crusade*, la primera expansión oficial de *World of Warcraft*, salga a la calle y suben las apuestas por adivinar cuál será la nueva raza que acompañe a los Elfos Sangrientos en esta nueva aventura. Los últimos datos apuntan a que podría tratarse de los Draenei. Evidentemente, Blizzard no dirá nada al respecto con tal de mantener el misterio hasta el final. De lo que se trata al fin y al cabo es de publicitar el juego y vender el máximo número de copias.

En ese sentido, Blizzard y Vivendi no se pueden quejar, ya que el juego se ha convertido en la gallina de los huevos de oro. Por ejemplo, las cuentas de resultados de Vivendi Games han mejorado espectacularmente. ¿El culpable? Casi exclusivamente *World of Warcraft*, que ya ha alcanzado la nada despreciable cifra de seis millones de suscriptores en todo el mundo.

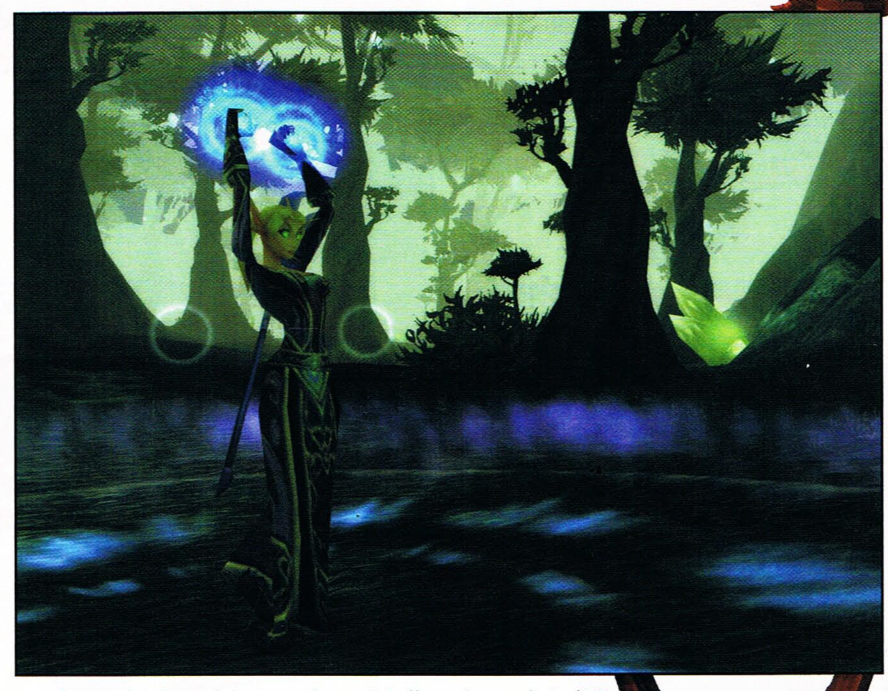
Y es que todo lo que toca este juego se convierte en oro. Por tanto, no es de extrañar que Blizzard muestre tolerancia cero contra aquellos jugadores que intentan poner palos en las ruedas a la máquina de hacer dinero que es *World of Warcraft*: los tramposos. Recientemente la compañía yanqui ha anunciado que han prohibido el acceso al juego a 5.400 usuarios por utilizar programas con los que conseguir oro y objetos de forma ilícita.



La expansión todavía no tiene fecha confirmada de lanzamiento.



Outland será el nuevo continente que aportará la expansión.



En *The Burning Crusade* los usuarios podrán llegar hasta el nivel 70.

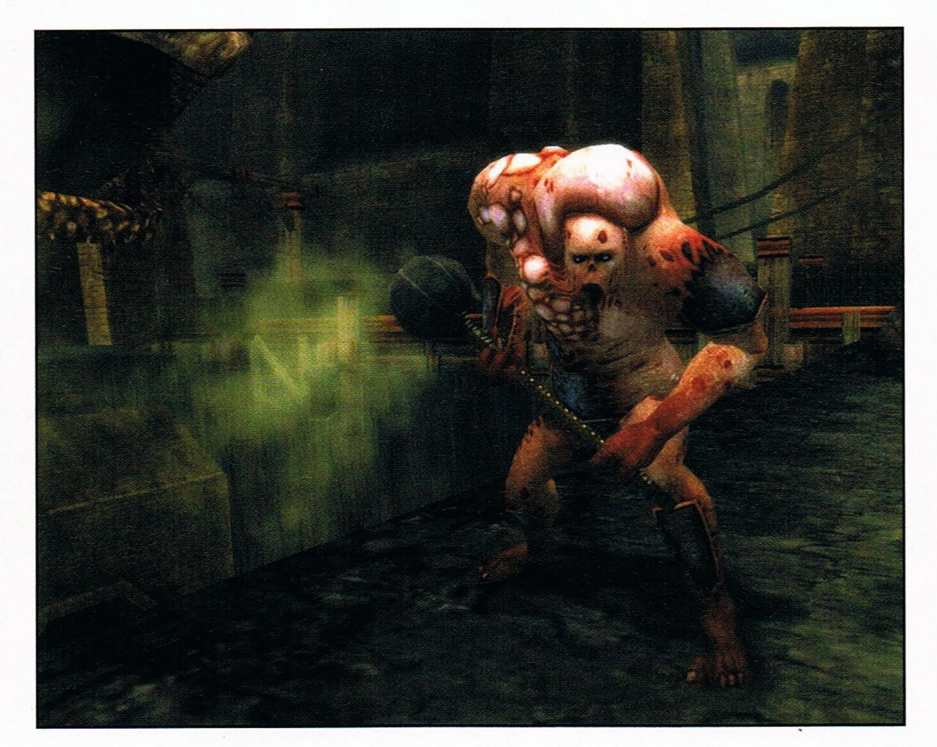
Más por la cara

Dungeons & Dragons Online: Stormreach ROL

Los responsables de *Dungeons & Dragons Online* han creado un módulo para el juego que ya debería estar disponible cuando leas esto. Se llama *Dragon's Vault* e incluye 15 impresionantes mazmorras y un feroz dragón rojo que va a dar mucha guerra. Las nuevas mazmorras incluirán contenido adicional para jugadores de todos los niveles. Lo mejor es que no habrá que pagar ni un solo euro por todo este nuevo material. Turbine ha anunciado que el módulo será gratuito para todos los suscriptores de *Dungeons & Dragons Online*. Todo un detalle. De hecho, Turbine ha anunciado sus planes de distribuir periódicamente módulos adicionales, con nuevas características y contenidos, así como otras mejoras para su juego.



El imponente dragón rojo será un enemigo muy difícil de batir.



Rumbo a Alemania

Guild Wars Factions ROL

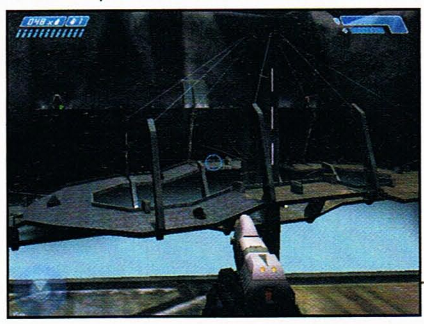
Cuando leas estas líneas *Guild Wars Factions*, la secuela del exitoso juego persistente *Guild Wars*, ya estará en las tiendas. Para celebrarlo, NCsoft ha anunciado un campeonato que se celebrará entre el 24 y el 27 de agosto en Leipzig, Alemania.

Este torneo mundial supondrá la culminación de las series del campeonato de *Guild Wars Factions*, que incluyen tres temporadas y acabarán el 26 de junio. Estas series están abiertas a todos los jugadores de *Guild Wars*, y al final de cada temporada, los 16 clanes mejor situados en la clasificación de *Guild Wars* competirán en las eliminatorias posteriores por la puntuación de *Guild Wars Factions*. Los seis clanes de todo el mundo que mayor puntuación obtengan al final de las tres temporadas de clasificación, ganarán un viaje a la GC Game Convention de Leipzig, donde competirán por más de 80.000 euros en premios. El ganador del campeonato del mundo, además, podrá elegir los diseños de las insignias de habilidades de la próxima temporada de *Guild Wars*, nuevos emblemas coleccionables que se dan a los seguidores en los acontecimientos de todo el año. ¿Te atreves?

EN POCAS PALABRAS

ANILLO PERSISTENTE

Halo: Forerunner, *Project Orion*... Se barajan varios nombres, aunque el rumor es el mismo en todos lados: Bungie estaría trabajando en una versión online y persistente de *Halo*. Teóricamente este título utilizaría el motor gráfico de *Halo 2* e incluiría un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores. Teniendo en cuenta la popularidad de la saga, seguro que este *Halo* persistente sería todo un éxito.



AMO DEL MUNDO

Siguen apareciendo espectaculares capturas de *Archlord*, un juego que parte de una premisa única y competitiva. En él, los usuarios de todo el mundo buscarán hacerse con el poder y coronarse como Señor Supremo (Archlord)... Durante un mes. Para lograrlo, tendrán que encontrar tres reliquias sagradas conocidas como Arcontes.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN CCA



El Club Cazador Asesino (también conocido como CCA) es un clan en el que sus 11 componentes no hacen ascos a nada, ni a jugar con el PC, ni a *Magic: The Gathering*, ni a Games Workshop, ni mucho menos a pelearse de vez en cuando con otros clanes. Sus principales reglas son democracia y cooperación, no traicionar al CCA y ayudar a expandir el clan ya sea en el mundo ficticio o real.

www.ccaclub.tk

CLAN PIRATAS



Fundado en 1999 gracias a las excelencias de *C&C: Tiberian Sun*, el Clan Piratas reunió a algunos de los mejores jugadores de dicho título que, con el tiempo, llegaron a ser temidos por otros clanes, tanto españoles como extranjeros. En su mejor época, el clan llegó a tener casi 100 miembros, aunque ahora son algunos menos. En la actualidad es *Battlefield 2* el que ocupa sus corazones.

www.clanpiratas.com

CLAN HERMANOS GARGALES

Hermanos Gargales
Eso que no nos mata, nos hace más fuertes.

Este clan, cuyo nombre es un homenaje al libro *Máscaras de Matar*, de León Arsenal, tiene una sola meta: diversión, nada de llevarlo a un ámbito profesional. "Si jugamos a un videojuego es para divertirnos y pasarlo bien entre colegas", afirman sus responsables. Son unos fenómenos jugando a *Guild Wars* y desean contar con muchos más miembros. Si estás interesado en unirte, tan sólo tienes que comunicarlo en el foro del clan.

hermanosgargales.blogspot.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.





AUTO ASSAULT

Tras la ristra de letras **MMORPG** se esconden un montón de conceptos: que si rol, que si **juego masivo online**, que si multijugador… Pero, ¿estás dispuesto a aceptar **coche como protagonista**? Deberías, porque estos autos locos tienen **muy malas pulgas**.

POR A. SALAS

La mayoría de los juegos masivos online tienen un denominador común: su ambientación en un mundo de fantasía y un conjunto de razas ya conocidas por todos. Pero el título que ahora nos ocupa rompe la baraja. Esta vez dejas los viajes espaciales para los desplazamientos del Real Madrid… de hace unos años. Por tanto, sitúate: planeta Tierra. Aunque eso sí, en el futuro y tras la devastación y contaminación producida tras varias guerras nucleares y una invasión alienígena. En definitiva, un mundo parecido al que podemos encontrar en la saga *Fallout*.

Del mismo modo, los personajes nada tienen que ver con elfos, orcos y demás razas similares. Los habitantes que sobreviven en este mundo postapocalíptico se dividen en humanos, biomeks y mutantes. Como es de esperar, todas ellas luchan por la supremacía y el control de los recursos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Net Devil
EDITOR
Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 12+
CUOTA MENSUAL: 12,99 €
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: www.autoassault.com

SOBRE RUEDAS

Lo que realmente marca la diferencia respecto a otros juegos online no es la raza que lleves o el mundo en el que te muevas. La novedad es que ahora el protagonista absoluto del juego no es tu personaje, sino su vehículo, totalmente modificable. Puedes añadir todo tipo de accesorios para mejorar el ataque, defensa, velocidad o simplemente cambiar de aspecto mediante una especie de tuning futurista. También tienes la oportunidad de comprar los elementos necesarios o crearlos tú mismo, con un excelente sistema dedicado a este efecto que es posible desarrollar invirtiendo puntos de experiencia.

Para aumentar esta habilidad y todas las demás de tu vehículo necesitas invertir puntos cada vez que subes de nivel. Cuando esto sucede, puedes mejorar tus dotes en tres apartados distintos: tus estadísticas generales, tus conocimientos y tus aptitudes, que no son más que una serie de habilidades específicas, como ataques especiales o defensas mejoradas. Éstas se colocan automáticamente en una barra de acceso rápido similar a la de *Guild Wars* o *World of Warcraft*.

Las posibilidades de personalización son muy variadas.

Las misiones que vas a realizar son las típicas de cualquier juego de rol, y por lo tanto pecan de tornarse un tanto repetitivas a la larga. Matar tantos bichos de un tipo, hablar con tal personaje, destruir cierto número de estructuras… Sin embargo, son la única forma rentable de conseguir experiencia. Los puntos que ganes masacrando enemigos en



Puede que vaya pintado de rosa, pero no veas cómo reparte plomo.



Los saltos acrobáticos añaden más emoción al juego.



Si te destruyen, la ambulancia aérea te llevará a la base.



Lástima que no dispongas de faros especiales para tormentas de arena.

los terrenos desolados representan una ínfima parte del total. Esto supone un aliciente para los que quieran más rol y una dificultad añadida para los cosechadores de puntos de experiencia a base de matar enemigos.

Reparación instantánea

¿Y qué pasa si te matan ahí fuera? Nada. No hay penalización por morir. De hecho, ni siquiera mueres, sino que tu vehículo queda incapacitado. Cuando eso pasa, un avión de transporte te traslada automáticamente a la base más cercana, donde puedes reparar tu coche en las plataformas correspondientes. De esta forma no pierdes equipo ni dinero, sólo tiempo, ya que posiblemente te debas recorrer un largo camino hasta llegar al punto en el que te encontrabas cuando tu motor rugía exultante.

La novedad respecto a otros juegos de rol online es que ahora el protagonista absoluto es un vehículo

Por último, el nivel gráfico del juego es más que correcto y propicia una encomiable ambientación del mundo postapocalíptico. Llanuras plagadas de cráteres y escombros, ciudades reducidas a ruinas y unos efectos climatológicos muy bien conseguidos, como tormentas de arena o agua, consiguen crear la atmósfera idónea. Esto, sumado a su buena banda sonora, consigue meterte de lleno en este mundo al más puro estilo *Mad Max*. El único punto negativo es quizá un sistema de control, que requiere de mucha práctica para no estropear una buena jugada.

ESTILO DE CONDUCCIÓN

Una vez elegida la raza, debes seleccionar una clase para tu vehículo y personaje. Hay cuatro en total, con nombres diferentes en cada facción pero con las mismas características.

GUERREROS



Entrenados para el combate directo, ésta es la opción para todos aquellos que quieran combinar el máximo daño posible con una gran resistencia.

COMANDANTES



No se trata de una clase que esté por encima de los demás jugadores, pero sí de los robots que pueden acabar determinando la victoria o la derrota de una batalla.

MECÁNICOS

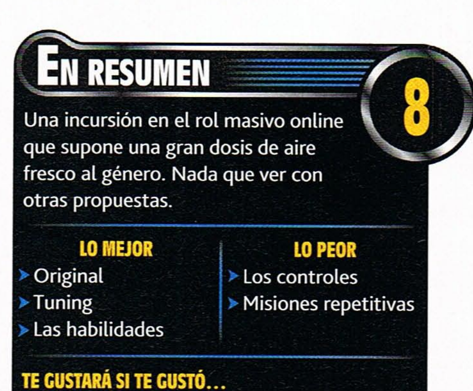


Aunque su estilo no sea tan agresivo como el de la clase anterior, sus sistemas de apoyo y sus habilidades mecánicas suplen con creces esa carencia. Imprescindibles como apoyo.

PÍCAROS



Los coches también pueden camuflarse y pasar inadvertidos para causar mucho daño donde más duele y luego salir corriendo. Ésa es la especialidad de esta clase.



EN RESUMEN

8

Una incursión en el rol masivo online que supone una gran dosis de aire fresco al género. Nada que ver con otras propuestas.

LO MEJOR
- Original
- Tuning
- Las habilidades

LO PEOR
- Los controles
- Misiones repetitivas

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
PlanetSide o *Guild Wars*

Los mods más populares

Muchas novedades, especialmente en el rol. Sin duda el efecto *Oblivion* se ha hecho notar. Eso no quita que el mod destacado sea de acción futurista y descarnada. Variedad ante todo.

ACCIÓN

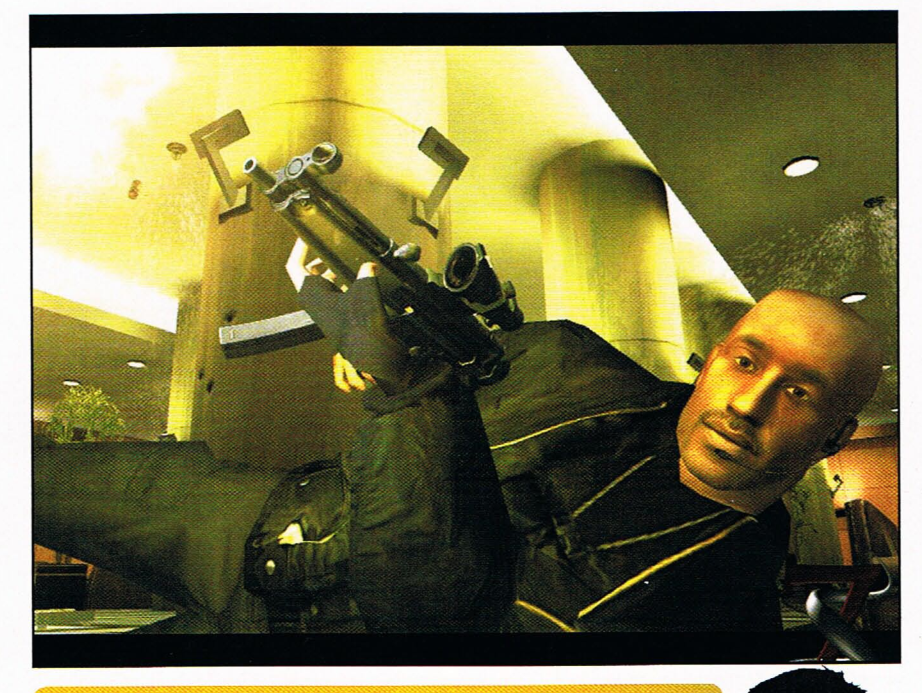
Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	7th Serpent: Crossfire Max Payne 2	★★★★★
2	▼	Minerva Half-Life 2	★★★★★
3	▼	NS: Covert Operations Quake III: Team Arena	★★★★★
4	►	Dystopia Half-Life 2	★★★★★
5	▲	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★☆
6	▲	Stargate BFM Battlefield 1942	★★★★☆
7	▼	German Front Mod Call of Duty 2	★★★★☆
8	►	Mistake of Pythagoras Half-Life 2	★★★★★
9	▼	International Conflict Joint Operations	★★★★☆
10	▲	Zombie Horde Half-Life 2	★★★★☆
11	▲	Nations at War Battlefield 2	★★★★☆
12	▼	AvP 2 Gold Mod Aliens versus Predator 2	★★★★☆
13	►	Road to Victory Battlefield Vietnam	★★★☆☆
14	▲	Sands of War Half-Life 2	★★★☆☆
15	▲	Shellshock Half-Life 2	★★★☆☆

ROL

Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	Exile: Spirits of the Underworld The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
2	▼	Ashes of Apocalypse The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
3	▲	D2 Elements Diablo II	★★★★☆
4	►	Free Worlds Freelancer	★★★★☆
5	▲	XTS Merchant Mod The Elder Scrolls IV: Oblivion	★★★☆☆

ESTRATEGIA

Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	The Ancient Mediterranean Civilization IV	★★★★☆
2	▲	The Finest Hour Command & Conquer: Generals	★★★★☆
3	▼	Starcraft: the Shadow of Space Starcraft: Brood War	★★★★★
4	▼	World War 2 Rise of Nations	★★★★☆
5	▼	Terran Empire Ground Control II	★★★★☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Max Payne 2 **WEB:** www.7thserpent.com

7TH SERPENT: CROSSFIRE

En busca del pasado

Aunque los modders cada vez prestan más atención a los motores de nueva generación para desarrollar sus productos, todavía encontramos auténticos diamantes creados a partir de juegos relativamente antiguos. Es el caso de este mod basado en el motor de *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, un título que ha dado poco que hablar en lo que a modificaciones se refiere y que ahora vuelve a la palestra en nuestra sección gracias al autodenominado 7th Serpent Team y su ópera prima: *7th Serpent: Crossfire*.

En este interesante mod nos trasladaremos al año 2014 para encarnar a Damon Pryce, un hombre que ha sido objeto de pruebas experimentales y que ahora quiere saber quién es realmente, de dónde viene y, sobre todo, quiénes son aquellos que le han ocultado la verdad durante tanto tiempo.

Inmersión total

Una historia, por muy bien hilvanada que esté, no sería gran cosa sin una jugabilidad que acompañe. Ésta se mantiene a un nivel parecido al del juego original, pero añadiendo ciertos cambios que mejoran la experiencia general. El equipo desarrollador ha puesto mucho empeño en hacer que la acción sea constante, dinámica y con abundantes tiróteos masivos.

Hay *scripts* por todas partes que activan eventos muy variados (lo cual puede dar cierta sensación de artificialidad, todo sea dicho) y en los que la interacción con el entorno, a diferencia de *Max Payne 2*, juega un papel decisivo. Incluso te las verás con puzles similares a los de *Half-Life 2*.

El aspecto gráfico tampoco se ha descuidado en absoluto y, aunque ciertos modelos puedan parecer ligeramente parcos (en especial el de algunos vehículos), el resultado global es más que encomiable. No contentos con esto, los creadores también han incluido una novela gráfica mediante la cual narran aspectos del guión, al igual que el juego del que procede el mod. Decir también que la banda sonora es totalmente original y no le falta un ápice de talento. En la web del mod puedes escuchar algunos extractos, así como ver un trailer de esta obra en movimiento altamente recomendable para los amantes de la acción frenética.



PLANETA MOD

GÉNERO: Estrategia ■ **JUEGO:** Command & Conquer: Generals ■ **WEB:** tfh.gamemod.net

BLITZKRIEG II: THE FINEST HOUR

Hora de ser el héroe

Cuando la Segunda Guerra Mundial topa con *Commad & Conquer Generals* podemos esperar un mod de gran calibre. Y eso es lo que ha pasado con *Blitzkrieg II: The Finest Hour*, una conversión total en la que podrás jugar con los aliados, los alemanes o los rusos en batallas con un elevado componente estratégico. Sin ir más lejos, para ganar recursos no deberás preocuparte de capturar minas o de construir vehículos recolectores. En lugar de eso tus ingresos provendrán de los pueblos que captures, haciendo que cada paso que des hacia tu próximo objetivo cobre mucha más importancia.

Los escenarios, por supuesto, son totalmente nuevos y adaptados a este nuevo tipo de jugabilidad. Además, empezarás las partidas tan sólo con infantería y vehículos ligeros. Si quieres unidades pesadas y apoyo aéreo, tendrás que ganártelos destruyendo unidades de la facción enemiga.



Los cazabombarderos son devastadores contra todo tipo de unidades y estructuras.

Por si esto te sabe a poco, las unidades de *The Finest Hour* han sido recreadas a partir de sus homólogas originales. Mientras otros títulos de estrategia han obviado la existencia de Panzers IV, Shermans o tanques franceses, aquí aparecen en todo su esplendor y con todo lujo de detalles.

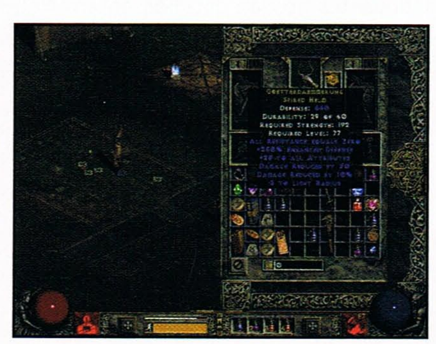
★★★★☆

GÉNERO: Rol ■ **JUEGO:** Diablo II: Lord of Destruction ■ **WEB:** d2elements.moddb.com

D2 ELEMENTS

Elemental, querido Watson

Diablo II es un juego al que nunca parecen agotársele los buenos apéndices para seguir jugando. Siempre a lo mismo, cierto, pero de formas muy diferentes y ofreciendo igual grado de diversión. El mod de este mes es un ejemplo más de ello. *D2 Elements* introduce cuatro nuevos elementos que afectan a la jugabilidad: inmunidades de los jefes aleatorias, armas elementales, un nuevo sistema de habilidades y un nuevo modo de mejorar estas últimas.



Las nuevas armas elementales son realmente poderosas.

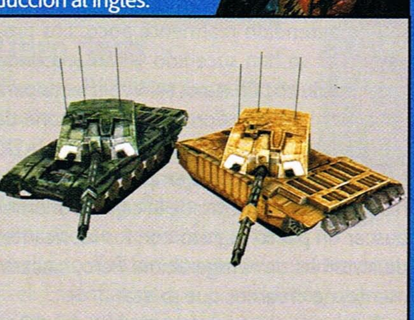
Las inmunidades añaden un importante reto al juego, ya que cada jefe importante de *Diablo II* puede tener ahora hasta un máximo de tres inmunidades, algo que te hará poner las pilas si quieres acabar con ellos. Las armas elementales son otro añadido que interesará mucho a los guerreros, ya que en lugar de daño físico hacen daño mágico. Por otra parte, el nuevo sistema de habilidades se ha diseñado de modo que no haya nivel máximo y que no se impongan requisitos para conseguirlas. Además, hay toda una serie de pequeños cambios y modificaciones en las armas y monstruos en general. Sin duda, un buen mod para los amantes de este título de Blizzard.

★★★★☆

EN POCAS PALABRAS

Oblivion tolkiniano

Los vastos territorios de Tamriel se convertirán en la Tierra Media gracias a un equipo de *modders* alemanes. Su objetivo es recrear el mundo de Tolkien al completo, con una extensión de 660 kilómetros cuadrados, entre 7.500 y 8.000 personajes no jugadores y unas 1.000 misiones. De momento tanto su web (www.abenteuer-mittelerde.de) como el mod están en alemán, pero se prevé una traducción al inglés.

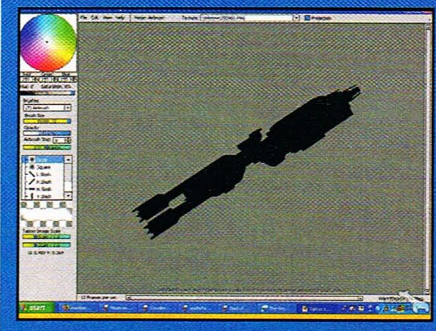


Guerra moderna

En *Warcraft III* se pueden hacer mods más allá de los mundos de fantasía. *NATO Operations* es una conversión total de este juego en la que podrás dirigir unidades militares actules en recreaciones de batallas tanto reales como ficticias. El daño de las unidades promete ser muy realista. Puedes visitar su web en www.freewebs.com/natoops.

Partida doble

UNSC vs Covenant es una pareja de mods que se está desarrollando paralelamente para *Homeworld 2* y *Star Wars: El Imperio en guerra*. La idea es trasladar el conflicto bélico que se vive en *Halo* para jugarlo desde la óptica de un comandante de flota. Si quieres ver más detalles de ambas versiones: www.freewebs.com/unscvscovenant.



GTA en 60 segundos

¿Te imaginas *60 segundos*, la película protagonizada por Nicholas Cage y Angelina Jolie, desde la perspectiva de *GTA: San Andreas*? Un modder va a realizar un machinima sobre dicho film llamado *Gone in 60 Minutes*. De momento aún no ha hecho pública su web.

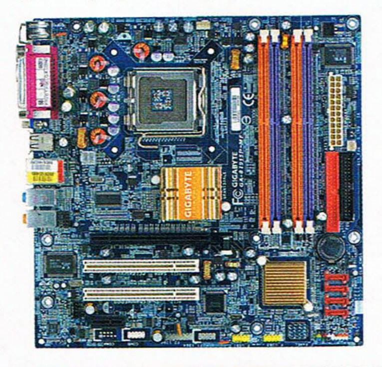
J. FONT

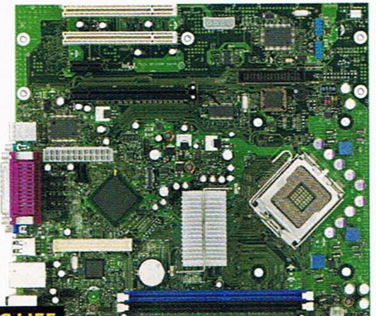
MATERIA GRIS

Con cuentagotas

Hace unos años se vaticinaba una auténtica revolución en los ordenadores. El desembarco de PCI-Express y las placas base BTX eran los caballos de batalla de los fabricantes de componentes para compatibles. Lo cierto es que algunas de las predicciones se han cumplido, pero con cuentagotas. PCI-Express es una realidad consolidada. Pero no se puede decir lo mismo de los discos duros Serial-ATA o las placas BTX. Estos formatos se han extendido realmente poco. Los procesadores se han sucedido y han precisado cambios de zócalo. La ocasión perfecta para rediseñar la placa. Con todo, la mayoría de fabricantes sigue apostando por el ATX, menos eficiente, por ejemplo, a la hora de repartir el calor dentro de la caja. Podríamos buscar un pacto secreto con los fabricantes de sistemas de refrigeración. Pero, sinceramente, no creemos que exista.

Todo apunta a que la industria del PC se toma con calma los cambios. Parece contradictorio. Los juegos y aplicaciones multimedia ganan cada día en adeptos y en requisitos técnicos. Pero los usuarios, que en el fondo son los que generan la demanda, parece que no están por la labor. Al contrario de lo que ocurría hace unos años en los que cada medio año cambiábamos la tarjeta gráfica. Es evidente que somos cada vez menos exigentes en aspectos como los gráficos. Si el juego se puede jugar a 1.024 x 768, ¿por qué invertir nuestros ahorros para obtener 1.600 x 1.200 y un centenar de frames por segundo? La excusa perfecta para que algunos fabricantes decidan lanzar tarjetas gráficas para ranuras AGP y la coartada para que otras innovaciones esperen en la recámara. El peligro es que jamás lleguen a ver la luz.





De compras

Dell adquiere Alienware

El gigante norteamericano Dell ha comprado el conocido ensamblador de sistemas para juegos de gama alta Alienware Systems. A pesar de lo que pueda parecer, la existencia de la marca no corre peligro alguno, ya que continuará funcionando de manera subsidiaria. Los planes de Dell no son otros que completar la gama de ordenadores con reputados sistemas concebidos para juegos. Dell ya dispone de una serie de ordenadores dedicada al ocio electrónico. El último es el modelo XPS 600 Renegade (en la imagen), que incorpora la tecnología Quad SLI de las tarjetas GeForce 7800 de nVidia, pero la venta de estos sistemas queda limitada a Estados Unidos.

Michael Dell, presidente de la compañía, ha comentado que "los equipos Alienware son un complemento perfecto para la línea de ordenadores de alto rendimiento que fabricamos en Dell. Además, poseen una imagen atractiva tanto para consumidores domésticos como para profesionales". Como es sabido, Dell monta habitualmente procesadores de Intel en sus sistemas. Sin embargo, recientes rumores señalaban que podría pasarse a AMD. Quizá con esta operación, el fabricante decida ofrecer los sistemas AMD a través de la marca Alienware.



AGP respira

Ultima generación de tarjetas

El fabricante Gainward ha lanzado una nueva tarjeta gráfica de última generación para el puerto AGP 8x, la Bliss 7800 GS Silent. Está equipada con 512 MB de memoria a 600 MHz y dispone, como la última hornada de tarjetas basadas en este procesador, de 20 canales de renderizado. El procesador gráfico de la tarjeta funciona a una velocidad de 425 MHz. Obviamente, el fabricante ha tenido que emplear un chip para hacer el puente entre AGP y PCI-Express, bus para el que está concebida la tarjeta. Aun con todo, el rendimiento es muy alto.

La tarjeta cuenta con un aparatoso sistema de refrigeración de Artic Cooling, el NV Silencer 5. La ventaja es que reduce mucho el ruido de la tarjeta, pero ocupa dos ranuras del ordenador. El precio de la Bliss 7800 GS Silent ronda los 400 euros. Parece que algunos fabricantes no han decidido enterrar el puerto AGP. Lo cierto es que, a pesar del avance de PCI-Express, su rendimiento no ha sido excusa para que muchos usuarios renovaran su equipo. Ahora tienen menos motivos.



El controlador

Placas basadas en el RD850 de ATI

Las primeras placas base con el controlador RD580 de ATI ya son una realidad. Con este controlador, ATI pretende mejorar su tecnología CrossFire, que permite el uso de dos tarjetas gráficas en un sistema utilizando el bus PCI-Express 16 x. Su finalidad es competir con los controladores nForce 4 de nVidia y su tecnología SLI. Las placas base disponibles son la Asus A8R32-MVP Deluxe (analizada en este número), la Abit AT8 32X, la DFI LanParty UT CFX3200-DR y la Sapphire PC-A9RD580. Los precios de todas ellas oscilan entre los 180 y los 230 euros. Quizá un precio elevado para los usuarios domésticos, aunque ajustado para las prestaciones que ofrecen.

Algunos fabricantes, como MSI o Epox, ya han anunciado que no lanzarán placas con este controlador hasta la llegada de la tecnología AM2 de AMD. Con ésta se conseguirá que sea el propio procesador el que controle la memoria DDR2 y supondrá el desembarco del zócalo 940 en sustitución del 939 utilizado actualmente.

Domina el calor

Más refrigeradores de Aerocool

Se llama The Dominator y es un ventilador compatible con procesadores Pentium 4 y Athlon 64. Dispone de una superficie de aluminio que se coloca sobre el procesador y otra más elevada con otro radiador y el ventilador. Los dos radiadores están unidos por tres tubos de 8 mm. Con esta separación, se consigue un mayor flujo de aire entre las 58 placas de aluminio del sistema de refrigeración. Un ventilador de 12 cm de diámetro se encarga de que el aire fluya a través de ellos. El conjunto es silencioso y eficiente.

Para controlar el exceso de temperatura, el fabricante ha lanzado el panel PowerWatch. Este instrumento permite usar hasta cuatro temperaturas y los correspondientes ventiladores. Dispone de una pantalla de 62 mm a todo color que permite visualizar la temperatura y ajustar la velocidad de los ventiladores. Además, incorpora puertos USB, tomas de auriculares y micro y un lector de hasta 25 tarjetas de memoria.

En pocas palabras

Comparte música

Soyntec ha actualizado sus reproductores Lunnatic 3600 Duo. Ahora están disponibles con hasta 2 GB de memoria. Esta gama se caracteriza por la inclusión de dos tomas de auriculares para poder compartir la música. Además, dispone de radio FM y la iluminación de la pantalla puede alternarse entre siete colores distintos. También incorpora un micrófono para grabar voz. El precio de esta nueva versión es de 139 euros.

Libro duro

Western Digital ha lanzado una nueva gama de discos llamados My Book. El motivo del nombre es que su carcasa imita la forma de un libro. Un diseño concebido para dar un toque elegante al escritorio. Existen dos modelos: el Premium y el Essential, y sus capacidades abarcan desde los 80 hasta los 500 GB. Los dos modelos soportan USB 2.0. La opción Premium también permite FireWire 400.

Redondos

¿Harto de satélites angulosos? El fabricante NGS te propone los altavoces Sphere 2.0. Se trata de dos satélites de 6 W cada uno con forma totalmente esférica. Un diseño distinto al que habitualmente ofrecen los altavoces para ordenador. Cuentan con un mando de sobremesa con el que controlar el volumen, el tono y la puesta en marcha del dispositivo. El precio es de 19,90 euros.





LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western DigitaL WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

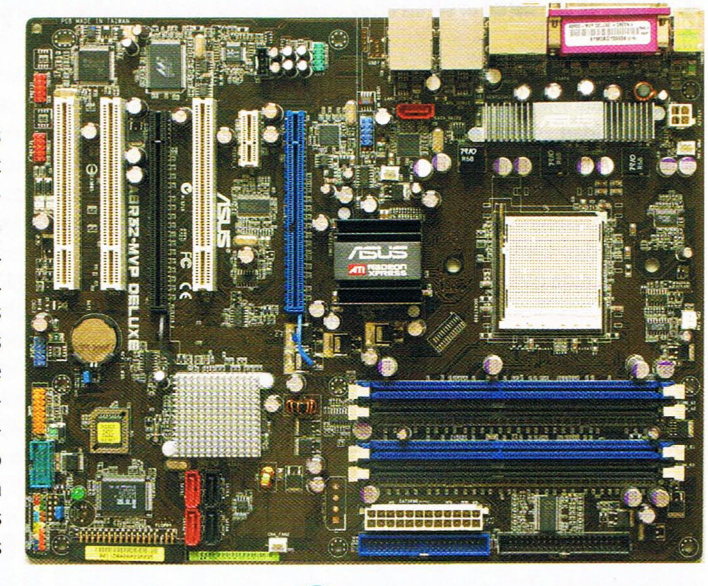
GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 200 € • WEB: es.asus.com

Asus A8R32-MVP Deluxe

Una placa base con futuro



Asus ha lanzado su primera placa que incorpora Crossfire Xpress 3200 (RD580) de ATI, según el fabricante, uno de los controladores más flexibles del mercado y la mejor plataforma para el uso de tarjetas gráficas en modo Crossfire. La placa esta concebida para albergar dos tarjetas gráficas utilizando dos ranuras PCI-E 16 x. Con esta solución, se pretende ofrecer unos gráficos apabullantes. De hecho, es más que una apuesta de presente. Con tarjetas gráficas de última hornada, difícilmente un juego pondrá en entredicho esta placa base en el futuro próximo. Esta Asus está concebida para los procesadores de AMD a 64 bits, ya que está equipada con el zócalo 939. Dispone de cuatro zócalos que permiten hasta 4 GB de memoria a una frecuencia máxima de 400 MHz. Además de los zócalos PCI-E 16 x, dispone de un adicional PCI-E 1 x y de tres PCI.

La placa cuenta con varios elementos integrados. Es el caso del audio o de las conexiones de red. Ofrece sonido 7.1 mediante el procesador de sonido de alta definición Realtek ALC882 e incorpora dos conexiones Gigabit Ethernet para la transferencia de datos. Para facilitar el rendimiento del sistema, además de conexiones ATA, dispone de conectores Serial-ATA: cinco internos y uno externo que facilitan la conexión de estas veloces unidades de disco.

La placa permite fácilmente el overclock a pesar de utilizar refrigeradores pasivos potenciados por la tecnología Cool'n'Quiet (circuito de cobre adicional para aumentar la superficie de disipación). Puedes modificar diversos parámetros en la BIOS para sacar mayor partido a los componentes, aunque, en general, no se le puede lograr mucho rendimiento extra. Si piensas en cambiar tu equipo y pasarte a los 64 bits, tómate muy en serio esta opción.



Una placa base diseñada para el futuro. Incorpora todas las tecnologías actuales y saca mucho partido al Crossfire.

LO MEJOR: Excelente rendimiento gráfico y multimedia con el permiso del procesador.

LO PEOR: El precio es elevado por prestaciones que no aprovechas en la actualidad.

FABRICANTE: Sweex • PRECIO: 19,95 € • WEB: www.sweex.comnet

Sweex USB Speaker Set 120 Watt

Que suene el USB

Si buscas una pareja de altavoces portátiles, Sweex te propone un notable dúo. No necesita tarjeta de sonido, se conecta directamente al puerto USB y utiliza controladores del propio Windows, con lo que su instalación es muy fácil en cualquier sistema. Además, toma la alimentación del mismo puerto. Los satélites carecen de control de volumen. Para ajustarlo tendrás que usar el control del reproductor de audio del ordenador. Aparte, están protegidos magnéticamente. Así que no causan distorsión en la pantalla. Los 120 watios que especifica el fabricante son PMPO. Esta unidad de medida es más engañosa que el RMS. Los altavoces tienen potencia, aunque no la de un sistema de 120 W RMS. El sonido es nítido a pesar de que la presencia de agudos y medios predomina. Si bien funciona a la perfección para reproducir música y películas, no resulta tan recomendable en el caso de los videojuegos.

EN RESUMEN ★★★★★

Unos altavoces ideales para equipos portátiles. No precisan de alimentación externa, son fáciles de instalar y su tamaño es discreto.

LO MEJOR: Fáciles de instalar y con un sonido nítido, que es de lo que se trata.

LO PEOR: Sin duda, su punto flaco es que apenas se notan los graves.



FABRICANTE: Asus • PRECIO: 2.299 € • WEB: es.asus.com

Asus W2VC

Presente perfecto



La serie W2 es una gama de ordenadores portátiles con un excelente rendimiento en casi todos los terrenos. Nosotros analizamos concretamente el W2WC con un procesador Intel Pentium M 760. También encontrarás modelos equipados con procesadores que van desde el modelo 730 al 770. La plataforma Sonoma se está revelando como una perfecta solución para ofrecer máquinas orientadas tanto al ocio como al trabajo gracias a sus prestaciones y al bajo consumo y ruido. El W2WC viene equipado con una pantalla panorámica WXGA de 17" que ofrece una excelente calidad de imagen. La nitidez del color queda garantizada gracias a su brillo y contraste, regulados mediante la tecnología Splendid, que se encarga de ofrecer en tiempo real la mejor imagen.

Las últimas hornadas de portátiles concebidos para las aplicaciones multimedia disponen de sistema de sonido 2.1 incorporado. El W2VC incluye un subwoofer para mejorar las prestaciones de audio en juegos y películas. Además, tiene cinco altavoces estéreo para mejorar la calidad de la audición. Utiliza el procesador de audio Intel HD que ofrece sonido envolvente 7.1. Claro que para alcanzar este registro deberás emplear un sistema de altavoces adecuado. También incorpora un sintonizador TDT para ver la televisión en cualquier lugar.

El ordenador viene equipado con el programa ASUS Mobile Theater III. Se trata de una suite multimedia que permite controlar fácilmente todas las prestaciones del portátil incluso desde el mando a distancia que incorpora. A la hora de jugar, encontrarás un buen aliado en la tarjeta ATi Mobility Radeon X700 con 128 MB. El sistema utiliza el bus PCI-Express mediante el controlador Intel 915PM. Sin duda, el portátil de Asus cumple como estación de trabajo y como herramienta lúdica.



Encaja en tus necesidades profesionales y también resulta excelente para los momentos de ocio.

LO MEJOR: Excelente calidad de imagen. El software incorporado facilita el uso multimedia.

LO PEOR: Dispone de las conexiones de audio y vídeo imprescindibles. Ningún extra.

FABRICANTE: Rainbow • PRECIO: 18,50 € • WEB: www.rainbowonline.net

Rainbow Gamepad Vibration PSX-USB

Un mando para todo

A estas alturas ya todos sabemos que los gamepads al estilo PlayStation representan la mejor opción para abordar algunos títulos, sobre todo los que requieren un arsenal de teclas. Rainbow ha lanzado este dispositivo compatible con la plataforma de Sony y los PC.

El mando utiliza un adaptador que permite conectarlo al puerto USB del ordenador. Para no perder comba con los pads de PlayStation, dispone de dos motores de ForceFeedback. Si quieres que éstos funcionen correctamente, deberás instalar los controladores que lo acompañan. De lo contrario, te perderás las vibraciones. El gamepad sigue el diseño del original de PlayStation. Así que encontrarás cuatro botones, cuatro gatillos, un control de dirección digital y los dos minijoysticks. En las pruebas ha obtenido una buena respuesta, lo que te asegura una precisión más que notable en los juegos donde un pequeño fallo puede acabar con tu vida.

EN RESUMEN ★★★★★

Un mando versátil que con ForceFeedback. Funciona tanto en el PC como en la PlayStation 2.

LO MEJOR: Si sus prestaciones rayan a un gran nivel, su precio lo hace aún más atractivo.

LO PEOR: Para conectarlo al PC debes utilizar un adaptador que incorpora.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 295 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic VG720

Alto rendimiento

Viewsonic continúa apostando por los monitores de baja latencia. El VG720 es un monitor de 17" (1.280 x 1.024 de resolución), con una velocidad de respuesta de tan sólo 8 ms. Ofrece unos colores sólidos y brillantes incluso con imágenes en movimiento. Su rendimiento en juegos es muy bueno. En la parte inferior de la pantalla incorpora dos altavoces. Con ello consigues liberar de cables el escritorio. El diseño es de lo más atractivo. Construido en negro y plata, la apariencia es muy elegante. Los botones de encendido, del menú y de volumen se encuentran escondidos, pero accesibles, en el lateral de la pantalla. En la parte posterior el monitor dispone de conectores analógico y digital. En la peana, un recogecables permite camuflar tanto el cable de vídeo como el de alimentación. Por su parte, el transformador que utiliza es interno. El VG720 ofrece un excelente rendimiento tanto para aplicaciones de escritorio como en juegos y reproducción de DVD. Excelente para todo.





Ofrece una excelente calidad incluso con imágenes en movimiento. El diseño es realmente atractivo. Simplemente irresistible.



FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 1.499,90 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic PJ562

Potente y ligero

El PJ562 es un proyector ligero (2,5 Kg) que permite el equivalente de una pantalla de 30". Su luminosidad es de 2.000 lúmenes con un contraste de 400:1. Esto hace posible conseguir imágenes nítidas incluso en estancias iluminadas. Uno de los elementos que más destacan de este proyector es su conectividad. Permite incluso la conexión de dos ordenadores y un ratón USB. Además, soporta formatos de imagen panorámicos y HDTV 1080i. El aparato incorpora altavoces para facilitar las presentaciones. Con el menú de control puedes modificar fácilmente el color y la geometría de la imagen para adaptarla a cualquier situación de posición y luz. Sin duda, se trata de un proyector con excelentes prestaciones tanto para uso lúdico como para el trabajo. Por si fuera poco, es ligero y fácil de transportar.



EN RESUMEN



Los múltiples conectores permiten su uso con variados dispositivos de imagen. Es potente y soporta múltiples condiciones de luz ambiental.

FABRICANTE: Iomega • PRECIO: 279 € • WEB: www.iomega.com

Iomega Desktop HD eSata/USB 2.0 300GB

Veloz como el rayo

Cada vez es más necesario almacenar grandes volúmenes de información que se puedan transferir con celeridad. Algunos fabricantes de placas base han incorporado conectores externos con la interfaz Serial-ATA. Iomega propone un disco duro externo capaz de sacarle partido a esta conexión sin olvidar la compatibilidad con el USB de sistemas menos actuales. Si dispones de uno de estos equipos de sobremesa, Iomega ha incluido una tarjeta PCI serial-ATA para que puedas aprovechar esta conexión. El disco alcanza velocidades de transmisión similares a las de los discos duros internos. Su capacidad de almacenaje es de 300 GB, funciona a 7.200 r.p.m. y dispone de 2 MB de memoria. La elegante carcasa incorpora un ventilador para airear el disco y mantenerlo a temperatura óptima. En la parte posterior se encuentra un botón de encendido y en el lateral un indicador azul que muestra su estado. Un disco ideal para almacenar archivos grandes o para utilizarlo en pequeños servidores domésticos o de oficina.

EN RESUMEN

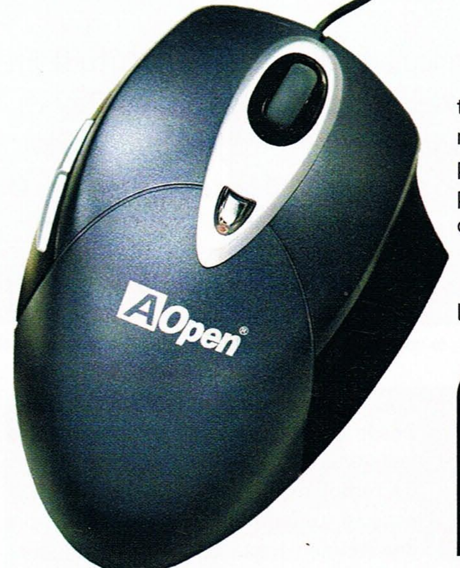


Alcanza velocidades de lectura y escritura muy altas con la interfaz Serial-ATA. Además es compatible con el estándar USB.

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 34,90 € • WEB: spain.aopen.com.tw

Aopen X-1100 Laser Mouse

Amplio de base



El ratón X-1100 de Aopen es un dispositivo óptico con cable que incorpora una espectacular superficie para asegurar su estabilidad. Utiliza un captador óptico que permite alternar, mediante un botón sobre la rueda, entre resoluciones de 800 y 1.600 dpi. La rueda del ratón permite tanto el desplazamiento vertical como el horizontal. Mediante un programa de configuración puedes acceder a macros o programas empleando un menú en pantalla. Para activar estos menús, puedes utilizar los botones laterales del ratón. Una vez en el menú, sólo es cuestión de utilizar el puntero y el botón izquierdo para ejecutar la macro o el programa. La base del ratón es muy amplia. Dispone de cinco puntos de apoyo y un amplio alerón en la parte exterior que permite el reposo del dedo meñique. Los botones son amplios para que no se te escape ni un solo clic. Un ratón con buenas prestaciones para los juegos.



Sus amplios botones y base, junto a la resolución conmutable, lo convierten en un ratón indicado para los juegos. Además, dispone de menús de acceso rápido.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 28,90 € • WEB: www.microsoft.es

Microsoft Notebook Optical Mouse 3000

Pequeño compañero

Los usuarios de portátil suelen echar de menos un ratón que sustituya al poco práctico touchpad. Microsoft propone este diminuto ratón con cable que utiliza tecnología óptica de alta precisión. Esto habilita un buen funcionamiento en casi todas las superficies. Su tamaño es reducido para facilitar el transporte. A pesar de ser ergonómico, el uso prolongado no es recomendable, pues apenas tiene superficie en la que apoyar la mano. Los laterales están recubiertos de goma blanda con protuberancias para mejorar el agarre y la rueda de desplazamiento permite mover la pantalla en cuatro direcciones. Además, incorpora una lupa para ampliar partes de la pantalla. Esta función se activa con un botón ubicado en el lateral del dispositivo. Lo cierto es que este ratón ofrece una buena respuesta, es preciso y fácil de instalar. Un buen compañero de viaje siempre y cuando no tengas que usarlo durante demasiado tiempo.

EN RESUMEN ★★★☆☆

Su reducido tamaño permite transportarlo fácilmente, es preciso y funciona sobre variadas superficies, aunque no está indicado para un uso prolongado.

FABRICANTE: Lifetech • PRECIO: 24,90 € • WEB: www.lifetech-world.com

Lifetech RF Keyboard & Optical Mouse Set

De batalla

Lifetech ha lanzado un conjunto de teclado y ratón inalámbrico. El teclado es mecánico, no resulta demasiado aparatoso e incorpora teclas de acceso rápido a distintas funciones, entre ellas, parte de las teclas destinadas al reproductor multimedia. Las teclas para controlar el volumen y el salto de pista en los reproductores de audio o vídeo están ubicadas sobre las teclas de cursor. También cuenta con un indicador luminoso que señala el estado de las baterías. El receptor utiliza los puertos PS/2 destinados al teclado y al ratón. Dispone de unos indicadores luminosos para saber si el dispositivo está conectado y si están activadas las mayúsculas y el teclado numérico.

En cuanto al ratón, se trata de un dispositivo óptico construido con plástico duro. Su tamaño es algo reducido y puede resultar incómodo cuando se utiliza prolongadamente. Este combo es uno de esos prácticos dispositivos de batalla a precio reducido. Ideal para los que no quieran dejarse sus ahorros en un set de escritorio.



EN RESUMEN ★★☆☆☆

Un combo pensado para las economías poco holgadas y, de paso, para resolver el problema de los cables en el escritorio. Un poco tosco.

SENSIBLE SOCCER

Jon, que no John, es un nombre vinculado a **los juegos de fútbol**. En los años ochenta Jon Ritman nos deleitó con **la saga *Match Day*** en las máquinas de 8 bits. **Una década después**, otro Jon, de apellido **Hare**, **triunfaba** en los 16 bits **con su *Sensible Soccer***.



El Dream Team apareció en la saga con la inclusión de los clubes.

El fútbol es el deporte más seguido en todo el mundo. Se practica en todos lados independientemente de la cultura, religión o forma de vida. Desde pequeños, la práctica totalidad de los niños lo juegan siempre que tienen ocasión, cualquier sitio es bueno para dar unas patadas al balón. Un deporte tan divertido y sencillo de planteamiento era lógico que tuviera juegos a su altura. Si *Match Day* reunía ambas características, *Sensible Soccer* iba un paso más allá y nos permitía disfrutar en compañía de varios amigos de las virtudes de un juego rápido y entretenido como pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar.

Diversión en estado puro

Desde el primer momento estuvo claro que *Sensible Soccer* no iba a ser un juego de fútbol más. Tenía algo que lo hacía especial y diferente a todo lo que se había desarrollado hasta ese momento. Quizá el hecho de que usara una perspectiva similar a la empleada por el genial *Kick Off* de Dino Dini le abriera algunas puertas, pero lo cierto es que si el juego de Anco era una simulación más realista (aunque no reñida con la diversión), el de Sensible Software apostaba a todas todas por la diversión. Tanto es así que algunos de los colaboradores de la revista todavía recordamos la cantidad de horas que pasamos jugando con él.

Ese espíritu es el que pretendía Jon Hare imprimir al juego, y podemos dar fe que lo consiguió. No importaba que no estuvieran los nombres reales, ni que el emergente mercado de los juegos en tres dimensiones dejara los gráficos como simples monigotes. *Sensible Soccer* era muy divertido gracias a su sencillez y tremendo dinamismo. El ritmo de juego era frenético, así que no te podías permitir ni un despiste, sobre todo cuando conducías el balón. Además, el título incluía diferentes modos de juego, que iban desde los amistosos hasta el campeonato mundial, y numerosos equipos.

Una saga de éxito

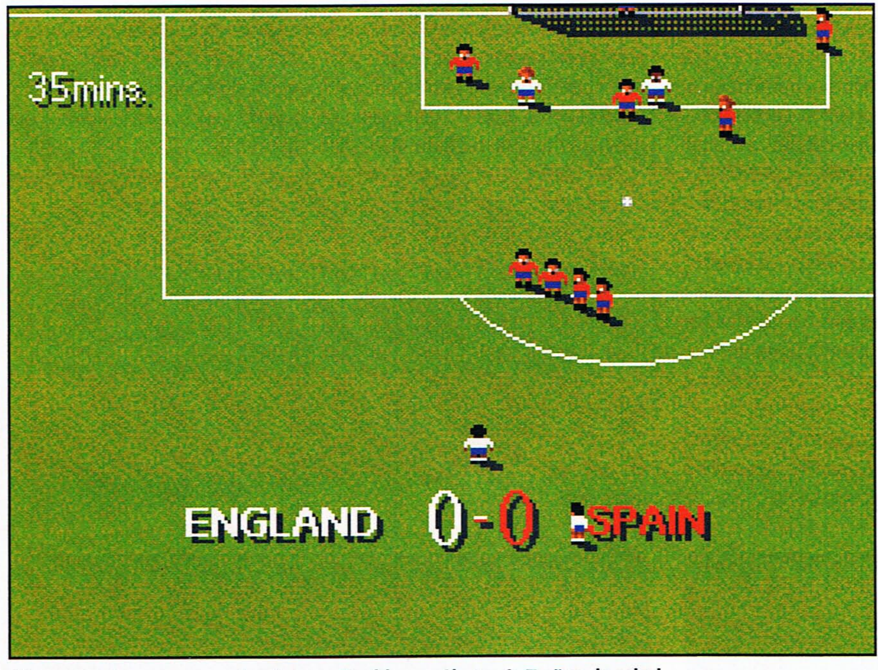
Tras el éxito del juego original, no se hicieron esperar mucho nuevas versiones. No sólo ya nuevos juegos con características más completas, sino que también se dio el salto de los ordenadores en los que había aparecido originalmente (Amiga, Atari ST y PC) a las consolas de por aquel entonces, como MegaDrive o Super Nintendo.

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Sensible Software • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1992

■ **¿QUÉ PASÓ?** El quinto centenario del descubrimiento de América fue un gran año para España. Sevilla organizaba la Expo y Barcelona las mejores Olimpiadas la historia tanto de organización como de resultados para nuestro país. Además, el Barça lograba el doblete: su primera Champions y la Liga.

■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** A la marabunta de juegos sobre los JJ.OO. se unió el despegue definitivo de las aventuras gráficas con *Monkey Island 2* e *Indiana Jones & the Fate of Atlantis* a la cabeza. Sufrimos con *Alone in the Dark* y en rol destacaron *Ultima Underworld* y *Eye of the Beholder*. También llegaron los primeros juegos en CD-ROM.



Menos mal que por aquel entonces Beckham sólo tenía 7 años de edad.



Como mandan los cánones, al final de cada tiempo, estadísticas al canto.



Qué esquiva es la memoria... ¿Alguien se acuerda de Fonseca?

Remate acrobático y el guardameta que no se entera.

Sensible Soccer nos permitía disfrutar en compañía de un juego rápido y entretenido

El segundo título (aparecido en 1994) fue *Sensible World of Soccer*, en el que se incluían más equipos y se mejoraban ligeramente los gráficos. Esta entrega ya contó en España con una distribución acorde a la calidad del juego (el primero llegó casi sin querer y con pocas unidades, así que conservar hoy día uno original es prácticamente un milagro). *Sensible World of Soccer* fue el juego que todo el mundo conoció y que encumbró definitivamente a Jon Hare y su equipo, por encima de un clásico por aquel entonces como era el juego de Dino Dini. Por fortuna, no se durmieron en los laureles y siguieron trabajando duro para lanzar más títulos. Ese mismo año publicaron un juego aprovechando el tirón de la Copa del Mundo llamado *International Sensible Soccer World Champions*, lo mismo que sucedió cuatro años más tarde. Entonces aprovecharon para sacar el último juego que contenía los clubes europeos y donde podíamos manejar el destino de los jugadores en una especie de manager muy divertido aunque de realismo algo más que cuestionable.

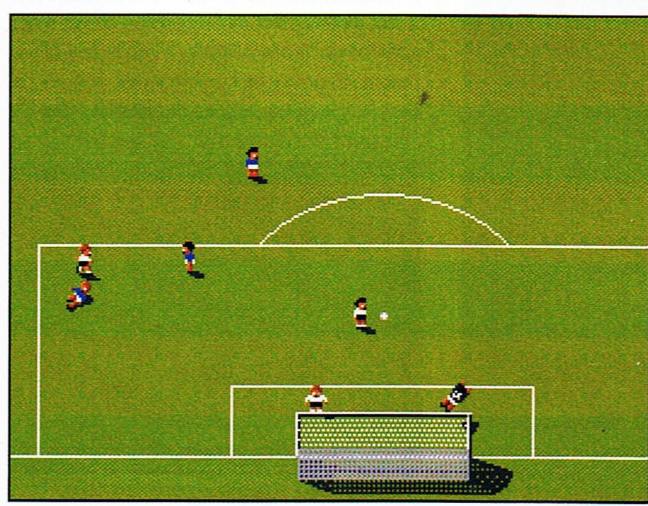
En cualquier caso, debemos quedarnos con los dos primeros juegos de la serie, que son los que realmente muestran todo el espíritu de una saga que hizo las delicias de millones de usuarios locos por disfrutar de partidos de fútbol divertidos, aunque para ello hubiera que sacrificar aspecto gráfico y realismo.

EXPANSIONES PARA EL CLÁSICO

Sorpresa nos causó en su momento que *Sensible Soccer* recibiera discos de datos a modo de expansiones de forma casi regular. Por ejemplo, Sensible Soccer 92/93 es lo que hoy podríamos considerar como una versión 1.1. Posteriormente apareció una versión para jugar la Eurocopa de Naciones de 1992 (se llamaba Euro 92). Tras el lanzamiento de Sensible World of Soccer también aparecieron discos de datos, como el referente a la temporada 95/96, con pocos cambios salvo en los datos de los equipos. Poco después salió una versión que incorporaba el torneo europeo, aunque se olvidaron de incluir el gol de oro que ya estaba vigente por entonces. Dos nuevas actualizaciones (disponibles tanto como discos adicionales como juegos completos) llegaron hasta que en el año 1998 aparecieron los dos últimos juegos, ya de la mano de GT Interactive, uno con motivo de la Copa del Mundo de Francia y el otro con los clubes europeos.







El portero volando, el delantero tumbado y el balón... Dentro.



El rubio no es otro que la leyenda del madridismo, Butragueño.

JON HARE

Los viejos rockeros nunca mueren

Rara avis de la industria, es **un diseñador hecho a sí mismo** que lo ha vivido todo... el éxito y el olvido. Jon Hare **regresa al circo de la fama** con su hijo más agradecido, *Sensible Soccer*. **Ojalá vuelva para quedarse**.

A los 40 años Jon Hare ve el mundo de los videojuegos de forma muy diferente a cuando daba sus primeros pasos. Desde luego nada que ver con los tiempos en que llegó a poseer su propia compañía. "Entonces primaban las ideas y el querer hacer juegos divertidos, mientras que ahora las compañías piensan más en los beneficios", nos cuenta con evidente decepción y nostalgia. Lo parodójico es que, ahora, tras años con escasos proyectos, regrese con su título más emblemático: *Sensible Soccer*. Para él tiene una explicación clara: "el fútbol es una de mis pasiones [es reconocido hincha del Norwich City, actualmente en la First Division inglesa] y desde el último juego que realizamos en 1998 coincidiendo con la Copa del Mundo, tenía las ganas de mejorar aquel producto que no era del todo de mi agrado".

Mucho tiempo ha pasado desde entonces, pero dado que había vendido Sensible Software a Codemasters, los derechos del juego habían pasado a otras manos. "Cuando uno vende una compañía como la mía, en pleno auge con muchos títulos en desarrollo y grandes éxitos en el mercado, se recibe una gran cantidad de dinero que viene muy bien. Lo malo es que se pierde el control sobre todo aquello que se ha creado". Por fortuna, tanto para él como para nosotros, ha vuelto con la clara intención de poner en el mercado títulos de calidad. El primero, la nueva versión de su saga de fútbol, que hizo las delicias de millones de usuarios la pasada década.

Quince años no es nada

El tiempo no parece haber pasado para Jon. Desde que vendió la compañía a Codemasters ha permanecido vinculado a ella en algunos proyectos, como por ejemplo un juego de boxeo con Mike Tyson de protagonista y de infausto recuerdo para los sufridos usuarios de consolas de ¿última? generación. Recientemente también ha trabajado en la versión para móviles de *Sensible Soccer* y otra para un aparato que conectado directamente a la televisión nos permite disfrutar de la versión de Megadrive del mismo, además de *Cannon Fodder* y *Mega Lo Mania*. Pero es ahora cuando parece que regresa de verdad a la primera línea de batalla.

De carne y hueso

HA TRABAJADO EN...
Sensible Soccer, *Sensible Golf* y *Cannon Fodder*...

ESTÁ DESARROLLANDO...
Sensible Soccer 2006.

¿QUÉ NOS OFRECERÁ DE NUEVO?
Gran jugabilidad, mucha diversión y, sobre todo, una alternativa.

¿FIFA O PRO EVOLUTION SOCCER?
Pro Evolution.

¿CAÑONES O FÚTBOL?
Fútbol.

¿CON QUÉ FUTBOLISTA SE IDENTIFICA MÁS?
Sin ninguna duda, con Zidane. Es un genio del balón.

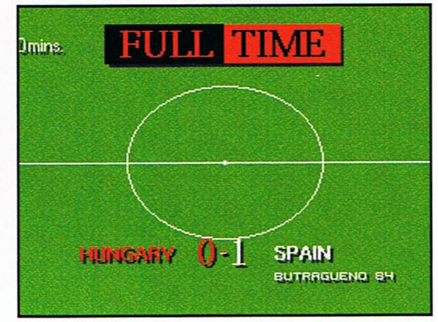
¿A QUÉ ESTÁ JUGANDO EN ESTE MOMENTO?
Estoy muy enganchado a *World of Warcraft*.

¿QUIÉN GANARÁ LA CHAMPIONS LEAGUE?
Cualquiera podría, pero creo que el Arsenal está mejor que el resto.

¿Y LA COPA DEL MUNDO DE ALEMANIA?
Argentina, seguro. Hacen un juego excelente.



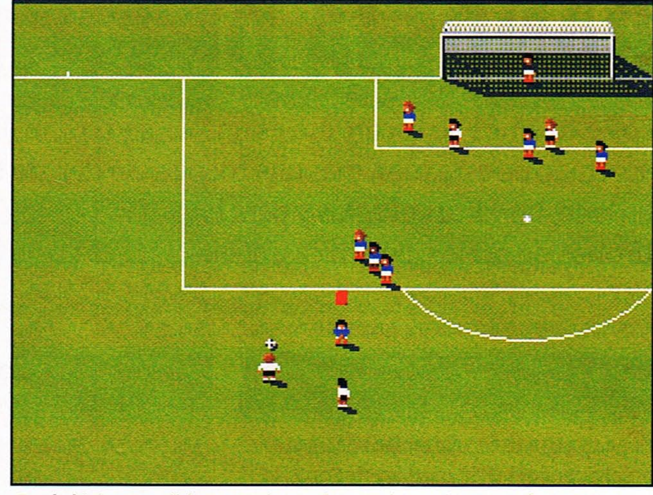
La clara interfaz nos ayudaba a controlar el destino de nuestro pueblo.



¡Qué tiempos aquéllos! ¿Dónde está la quinta? ¿Y la furia española?



El estilo de juego de *Mega Lo Mania* perduró en posteriores creaciones.



En el clásico *Sensible Soccer* las tarjetas rojas no eran tan dramáticas.



La apuesta de Jon Hare por el golf se tradujo en *Sensible Golf*.



***Sensible Golf* incluía flechas en el green que indicaban la caída del terreno.**

El nuevo *Sensible Soccer* estará listo para la Copa del Mundo que se disputará entre el 9 de junio y el 9 de julio próximo y coincidirá en el tiempo con el juego oficial de EA Sports. Sin embargo, Jon tiene claro el posicionamiento de su título: "no queremos competir ni con *FIFA* ni con *Pro Evolution*. Ellos han dominado el mercado en los últimos años y ya tienen cada uno su propia legión de seguidores. Nuestra intención es colocarnos en otro plano, como un complemento, dado que nuestra filosofía del fútbol es totalmente diferente". Y es que pese a ser totalmente en 3D, en el terreno gráfico el nuevo *Sensible Soccer* no puede competir con los grandes del género. "Seguimos manteniendo la tradicional vista isométrica ligeramente picada, lo único que en su día podíamos hacer con el hardware que había disponible, aunque con un pequeño efecto de movimiento de cámara en función de la posición del balón. Además, hemos añadido unas escenas especiales en tres dimensiones en momentos clave como las celebraciones de los goles, las tarjetas y los cambios."

Devenir misterioso

De cara a los próximos años, Jon evita hablar de sus proyectos. Afirma que actualmente no tiene nada fijo, aunque le delata su expresión al hablar de dos de sus juegos más queridos y que nunca vieron la luz. El primero de ellos es *Cannon Fodder 3*, que estaba en proceso de creación cuando vendió la compañía a Codemasters y que, por desgracia, se quedó en el limbo. El otro es *Sex, Drugs and Rock'n'Roll*, una aventura diferente a todo lo que había hecho anteriormente. "En aquella época queríamos hacer algo nuevo y hasta cierto punto transgresor. Tras un par de años de trabajo, llegamos a un punto en el que había que decidir qué hacer con el juego. Nos habíamos gastado mucho dinero en el proyecto, en torno al millón y medio de libras y, además, la temática era algo fuerte para la época. Hoy posiblemente no fuera ningún problema, pero el fuerte lenguaje, las escenas subidas de tono y la dudosa legalidad de algunas acciones no estaban bien vistas por aquel entonces".

Jon Hare ve el mundo de los videojuegos de forma muy diferente a cuando daba sus primeros pasos

Sus palabras dejan abiertas las puertas a la posibilidad de que retome el trabajo de uno de ellos (si no los dos) en los próximos años, aunque no dependa de él mismo. "Cuando trabajas para otros y no eres dueño de tu propio trabajo, uno no sabe qué camino seguirá". Nosotros esperamos que, como mínimo, el futuro le lleve por un sendero en el que siga ofreciéndonos diversión y buenos ratos.



En *Cannon Fodder* cada escenario era un mundo.

BANDEJA DE ENTRADA

Los extremos se tocan, ésa es una verdad como un templo y en el apartado de este mes, más que tocarse, **se dan de tortazos**. Por un lado, **benditos elogios** y para bajarnos los humos, **necesarios tirones de orejas**, polémicas, quejas… **El circo de la vida**.



En el cole me llaman friki

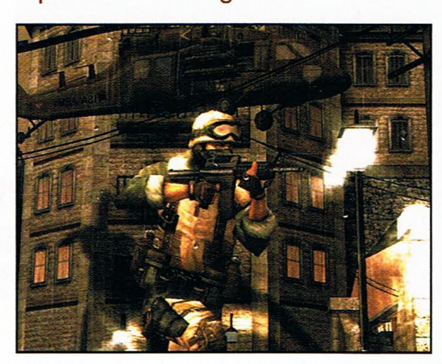
Cuando algunos de mis amigos dejan el ordenador por la PSP o la Playstation 2, lo primero que se les ocurre decirme como excusa es que para PC no hay buenos juegos. La verdad es que alguna vez lo he pensado, porque estuve esperando lanzamientos para compatibles de juegos como *Dragon Ball Z: Budokai*, *Zelda* y *007: Desde Rusia con amor*, y todavía podría estar esperando. Me pregunto por qué no hacen también la versión PC de estos juegos, pues podrían sacar mucho beneficio, y no sólo económico, como la posibilidad de tener multijugador, unos gráficos buenísimos y mil cosas más. Pues nada, son tozudos y no lo hacen. ¿Vosotros sabéis por qué? Claro, que siempre podría comprarme la PSP o la Nintendo DS, pero al cabo de un rato pienso en mejorar mi equipo. Lo cierto es que un ordenador sirve para más cosas que simplemente jugar. A todo esto, mis amigos me llaman "friki" del ordenador. ¿Y qué le voy a hacer si soy así?
Antonio Alberola (e-mail)

Al final tendremos que tomar cartas en el asunto y pedir a las autoridades que impongan castigos ejemplares a los intolerantes que llamen friki a todo aquel que se quiera salir del redil. Todos somos borregos, pero al menos tenemos derecho a elegir un prado u otro. Vamos, parece lógico. Respecto a que los juegos de consola son mejores que en PC. Bueno, el día que consigan una versión superior de *Age of Empires III*, *Need for Speed: Most Wanted*, *The Elders Scrolls IV: Oblivion*… Como mucho tendrán juegos con nombre, pero eso es un factor puramente económico. Las compañías apuestan más por las consolas, es cierto, pero porque detrás tienen a Sony o quien sea que les compensa económicamente.

A estudiar coreano

Os sigo desde hace tiempo, pero es la primera vez que escribo. Querría hablaros de un juego online llamado *WarRock*. Es muy similar a *Battlefield*, pero totalmente gratis. La pega es que la página de registro es en coreano. Yo pertenezco a la mayor comunidad española del juego cuya página de inicio es www.disparos.es y os agradecería que dieseis el juego a conocer.
Hugo Casalderrey (e-mail)

Dices que nos sigues, pero aparte de espiarnos cuando cogemos el metro o nos escapamos al bar de Román, podrías leer la revista que con tanto cariño confeccionamos cada mes. Por supuesto que hablamos de *WarRock* y ahora aprovechamos para hablar de vuestra comunidad, porque prometéis una guía para poder llevar el registro a buen término a pesar de estar escrita en coreano. A la página web que mencionas, nosotros añadimos www.warrock.es, donde también hemos encontrado ayudas para el registro.



Nostra culpa

En primer lugar, presentarme, soy Guillermote, uno de los administradores de Vx. Mencionasteis nuestra traducción en un número de vuestra revista.
En segundo lugar echaros un poco la bronca por no habernos leído en profundidad: *Fallout* sí que fue distribuido en castellano, nosotros nos limitamos a intercambiar los archivos con el parche, pero dio errores y recortamos un poco.
En tercer lugar sí que tradujimos *Fallout 2*

LA CARTA DEL MES

El sentido de la vida

Acabo de leer la noticia de que en julio llegará a España la versión cinematográfica de *Silent Hill*. Y nada más saberlo, me he dicho a mí mismo: "por fin una adaptación que podría tener sentido". Me explico. Para mí una película cumple un objetivo principal, que es contar una historia, y todos los elementos sirven a ese objetivo. En el caso de un videojuego, lo de narrar una historia o no es bastante más secundario. Y precisamente la saga *Silent Hill* siempre me ha parecido que podía suponer algo más que una excusa para un desfile de monstruos acechando detrás de cada esquina. Tiene las bases para desarrollar una buena historia. En ese sentido, estaría bien que las próximas películas se inspirasen en los juegos y no se convirtiesen en un mero vídeo de una partida con actores de carne y hueso. Eso no tiene sentido y es lo que abunda en la cartelera.
Eusebio Salas (e-mail)

Interesante reflexión, aunque añadimos que al menos los primeros *Silent Hill* sí tenían una sólida historia detrás. Incluso diríamos más, hay muchos juegos que tiran mucho (y bien) de hilos narrativos, caso de *Fahrenheit*. Realmente cine y videojuegos pueden complementarse, inspirarse, pero estamos de acuerdo en que son lenguajes distintos.





LA IMAGEN

LOS VAQUEROS AMOROSOS. ÓSCAR MATA (E-MAIL)
El mes pasado hacíamos un paralelismo con *Brokeback Mountain*. Pues ahora, para repetirnos, le dedicamos texto e imagen. Como ves, los Sims dan para mucho, incluso para ensayar apacibles retozos en la pradera.

y *Fallout Tactics*. Al último le retiramos el parche por errores graves, pero *Fallout 2* tiene la traducción en perfecto estado, con ligeros errores, eso sí.
Aun así, gracias por incluirnos en el artículo.
Guillermo Valera (e-mail)

Entonamos el nostra culpa por el error respecto al idioma en el que se publicó *Fallout*. Efectivamente, el juego apareció en castellano y no en inglés como erróneamente comentábamos en la sección Área retro del número 12. Ya hemos liquidado al responsable de la equivocación, un antiguo militar venido a menos que se dejó engañar por la versión que nos llegó del juego, en inglés como puedes imaginarte. El que tiene boca se equivoca, y el que lo publica en forma de revista... Pues eso.

Una de tres

Desde Asturias, felicidades por la revista. Tengo una duda que me inquieta desde hace tiempo y que espero que me podáis resolver. ¿Existe alguna página o método para saber el número de personas que hay jugando en Internet a un juego? El otro día me compré *Warhammer 40,000: Dawn of* War. Tardé tanto en comprarlo por miedo a que no hubiera gente conectada para jugar en Internet y por tanto no poder disfrutarlo al ciento por ciento.
También tengo que decir que hay algo que no me gusta de la revista (lo único recalcable) y es el suplemento para móviles. Creo que no es de mucha utilidad a los lectores, pues no pienso que inviertan en una descarga de esos juegos no muy "detallados".
Última pregunta: a la hora de enviar las tarjetas para los concursos por correo, ¿se pueden enviar las dos solicitudes en la misma carta indicando delante los concursos correspondientes o hay que hacerlo en dos cartas distintas para cada concurso?
Diego Villanueva (e-mail)

Si tienes cuenta en Gamespy o All Seeing Eye, puedes visitar sus servidores para ver cómo andan de gente. En cuanto a *MoviLife*, es un suplemento gratuito. Apostamos por esa forma de ocio porque la consideramos complementaria del PC y, dado que casi todos tenemos móvil, puede tener un interés general importante. Respecto a los envíos múltiples en un solo sobre, la respuesta es no. Y si hubieses visto cómo se ha puesto la responsable de concursos al oirlo, ni lo consultarías.

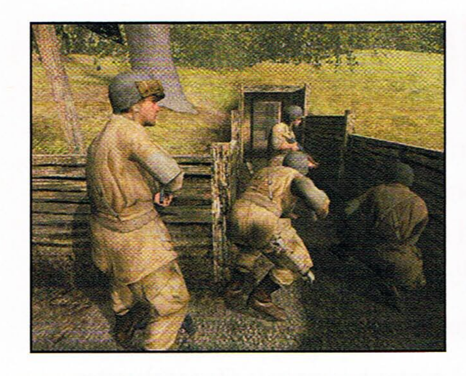
Un año de vida (o más)

Enhorabuena por vuestro primer año de vida (aunque si contasen las reencarnaciones serían más). Os parecerá extraño, pero la verdad es que lo teníais "bastante" fácil, pues tenéis toda una horda de fieles seguidores que ya venimos desde la pasada etapa, además de los que se han añadido en esta nueva, que seguro que son muchos.
Sois la revista de juegos que roza la perfección (que no existe y además es muy aburrida), porque abordáis casi todos los temas que un aficionado a los juegos puede necesitar: desde nuevos proyectos de juegos, primeros esbozos, noticias, hasta análisis exhaustivos y minuciosos desde un punto crítico como es mandado, sin influencias y directos al grano.
También sabéis como cuidar al lector, con los sorteos de juegos y packs especiales (punto que también marca la diferencia) y estos increíbles sorteos anuales de 100 juegos. En esto supongo que ayuda mucho el soporte de la industria del sector que comentáis...
Si existiese un podium para las revistas de juegos, vosotros os llevaríais el primer puesto... al menos desde mi punto de vista. Os pondría un 9,5 pero os pongo un 9 de puntuación global, pues tenéis medio punto de penalización por... la puntualidad, este pequeño defecto que tenemos algunos que provoca muchas veces una cierta "inquietud", en ocasiones un poco preocupante, en los lectores que os esperamos insaciables mes a mes.
En resumen, seguid así, no cambiéis (al menos para peor) y ánimo, que si ninguna fuerza mayor lo impide, tenéis vida para muchos años.
Marc Victori (e-mail)

Sería injusto amigo Marc que te fusiláramos a topicazos: vosotros sois la razón de nuestro esfuerzo y la clave de nuestros éxitos, los pasados, los presentes y los futuros. Sonará a tópico, pero es verdad.

Nostalgia pixelada

A veces todo el mundo se entusiasma con el juego nuevo o expansión que va a salir en unos meses. Dicen que será muy bueno, que tendrá unos gráficos mucho mejores y que habrá miles de mejoras respecto al anterior. Por mi parte, prefiero prestar atención a juegos que ya han salido hace un tiempo. ¿Quién no recuerda esos buenos ratos jugados en compañía a *Quake* o *Age of Empires*? Sin ser juegos de unas prestaciones gráficas asombrosas, ¿quién dice que no eran más entretenidos que estos juegos que están a puntos de salir y que todo el mundo espera con impaciencia? ¿Dónde están esos jugadores de *Call of Duty*, de *Age*



of Empires y de todos estos juegos que ya han pasado a la historia para bien o para mal? Sólo digo que a veces el mejor juego es aquel con el que mejor te lo has pasado, no el que tiene mejores gráficos.
P.D.: Son sólo recuerdos de un nostálgico.
Isaac Gangolells (e-mail)

Te confesaremos algo: en la redacción hay un cinéfilo convencido de que las joyas del cine ya hace más de veinte años que fueron rodadas. De hecho, considera que *ET*, la película, no el extraterrestre ciclista, terminó con cualquier posibilidad de volver a ver en el cine una gran producción de un mínimo interés artístico. Sin embargo, a este cinéfilo nostálgico (y quizá con razones de peso para echar de menos tiempos pasados) no se le ocurre dar la espalda a las novedades. En primer lugar, porque de tanto en tanto descubre que todavía hay vida después de Truffaut y, en segundo término, porque ama el cine, casi tanto como nosotros los videojuegos.

EL CONTRAPUNTO

De serie Z

Lo siento pero no. Esta vez no. A *Oblivion* le sobran aplausos, le faltan reproches. Para algunos, el mejor juego del año. Para mí, el más sobrevalorado de la historia. Pues decidme cómo puede elogiarse tanto un juego cuyas ciudades tienen, de día, la vida de una calle de Suecia a medianoche de un mes de invierno. No hay carros, ni comercio, animales hay tres, personas quizá cuatro, todas quietas, todas haciendo bueno lo del "cartón piedra". Todas con rostro que busca el realismo y gestos que se ríen de él. No hay inmersión posible en una aventura épica protagonizada por actores de serie Z. Una aventura construida sobre el "copia y pega" de otras muchas. Los malos son muy malos, los buenos son muy buenos. No hay trasfondo, no hay mensaje, no hay cambio sustancial en quien la protagoniza.
Y no, no digo que *Oblivion* sea malo, que dista mucho de serlo.
Pero si este es el norte que hay que seguir, decídmelo y voy a comprarme otra brújula.
J. Sánchez. Barcelona

Vamos, que no te ha gustado. Nosotros en el número 13 elogiábamos sobre todo sus gráficos y sonido, lo fácil de su aprendizaje y su duración. El tema de la inmersión es quizá el resultado de muchos valores objetivos y otros no tanto, pero al final siempre se trata de una apreciación personal. Utilicemos el ejemplo del cine. *Aliens, Halloween, Big Fish, En el estanque dorado, O Brother!* ¿Has visto estos films? Si en alguno de ellos no conseguiste sentir la historia desde sus adentros, entonces te hemos convencido.

Conquista total

En primer lugar felicitarles por la calidad de su revista. He venido comprándola desde el primer número de *Game Live*, y es uno de mis dos referentes a la hora de comprar videojuegos. En segundo lugar me gustaría que me dijeran si existe algún parche, mod o truco para evitar el límite de provincias conquistables en el juego *Rome: Total War* y en su expansión, *Barbarian Invasion*. Soy un fan de la serie *Total War*, y una de las cosas que más me gustaba en las anteriores entregas era conquistar todo el mapa. Sin embargo, en estos dos títulos no te lo permiten, pues los objetivos son siempre un número limitado de provincias. Espero que en *Medieval 2* respeten este aspecto del juego tal y como era en el original *Medieval*.
Francisco Manuel González (e-mail)

No nos consta que sea posible, pero si lo que quieres es hacerte con todos los territorios siempre puedes jugar con otra facción que no sea una de las romanas y dejarte la zona de Italia para el final, ya que el objetivo último es conseguir el control de Roma. En cuanto a los mods, el mejor existente para este título es *Rome: Total Realism* (www.rometotalrealism.com). No evita el límite de provincias tampoco, pero modifica la experiencia de juego que da gusto.

Parche a parche

No voy a ponerme ninguna medalla diciendo que todos los juegos que tengo son originales. Sí que es verdad que aquellos que me gustan me los acabo comprando e intento huir de las copias, aunque en alguna ocasión he recurrido a ellas. Pero el motivo de mi carta no es el de hablar sobre el manido tema de la piratería. Los dos últimos juegos que he adquirido han sido *AoE III* y *Star Wars: El Imperio en guerra* y mi queja viene en relación a la deficiencia con la que suelen salir los juegos al mercado en su primer lanzamiento. Ambos juegos son bastante caros y no pagamos un dineral por adquirir originales a sabiendas que vamos a tener un juego con multitud de deficiencias. Claro que los parches son gratuitos, me replicaba un amigo, pero nadie compra unas zapatillas sin cordones, aunque el vendedor le prometa que a la semana siguiente se puede pasar a recoger los cordones totalmente gratis.
Muchas veces, cuando leemos el documento de texto que acompaña al parche es más desalentador que el prospecto de un medicamento. En el caso de *El Imperio en guerra* me eché las manos a la cabeza diciendo: ¡¡¿¿Todo esto le falta al juego que compré hace unos días??!!
Puedo entender un parche como complemento al juego, con elementos que los programadores consideren que lo hacen más entretenido. Pero no se debe permitir que a las semanas de lanzar el juego se publique un parche para solucionar fallos de cajón producto de fechas impuestas por una multinacional para hincharse los bolsillos.
Me parece inaudita la venta de un producto que en algunas ocasiones no podemos disfrutar porque nos lo han vendido a medias.
Fco. Javier Muñoz Ojeda. Alicante

Este tema ha saltado a la palestra en más de una ocasión. Está claro que a veces se publican juegos sin terminar a sabiendas

que serán necesarios parches para poder disfrutarlos en condiciones. Y eso debería ser denunciado. Pero en la mayoría de casos, como los que mencionas, corrigen detalles menores. Piensa que un juego es tremendamente complejo y que con el retraso de su lanzamiento por leves imperfecciones perdemos todos, compañías y jugadores.

¡Y dale con las consolas!

Si me gusta el PC es realmente por los videojuegos. De ahí que os escriba. Me molesta no poder disfrutar de los títulos que sólo aparecen para consolas. Parece que no tenga otra: o me compro la consola de marras o no juego. Mi pregunta es si tanto les cuesta a las compañías sacar para PC los juegos que salen para otras plataformas. De paso, me gustaría saber si existe versión PC de títulos típicamente consoleros como *Final Fantasy*, *Naruto*, *Dark Chronicles* o *DBZ: Budokai*. ¿Algún trasvase a PC que merezca especialmente la pena?
Enrique Torres (e-mail)



Parte de tus dudas se podrían resolver con la consulta del amigo Alberola. Sólo añadir que, como bien sabes, los juegos de PC exigen mayores prestaciones que los de consola, por tanto la compañía debe emplear más recursos para seguramente ganar menos dinero. Sí, a menudo lo obvio es absurdo. Ahora vayamos a lo concreto (nos agota pensar en consolas). *Final Fantasy VII* y *Final XI* son los títulos que seguro que aparecieron para PC. ¿Algún juego consolero que haya llegado al PC en mejores condiciones? Los últimos *GTA* y *Pro Evolution Soccer*, por ejemplo, entre una larga lista.

Republicanos todos

Mi pregunta es si sabéis si Bioware, Obsidian u otra compañía está preparando otro juego de *Caballeros de la Antigua República*. Es que el final de *Caballeros 2* (algo decepcionante) apuntaba a otro juego de esta serie. Os agradecería la respuesta porque los dos juegos me gustan muchísimo y sería agradable tener otro tan bueno como estos dos, un par de joyas que sí relucen y no decepcionan como otros con más nombre pero menos calidad. Tengo que agradeceros la información de vuestra revista, que evita comprar juegos mediocres o nulos y que sabe valorar los mejores.
Jorge Martínez de la Ossa. Sevilla

Potencial hay para una tercera entrega, pero todavía no está confirmada, así que no podemos descorchar las botellas de cava. Eso sí, cómpralas y tenlas bien refrigeradas por si acaso.



Mérito vuestro

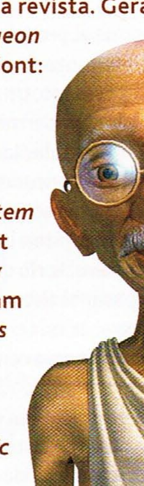
En primer lugar dar la enhorabuena al responsable de dirigir la revista y todas sus secciones. Lo que me ha llevado a escribir de puño y letra es la magnífica revista que tenéis en la calle. Después de muchos meses observando la diversidad de revistas dedicadas a juegos de PC, he llegado a la conclusión de cuál va a ser a partir de este mes mi elección. Esto viene dado por el asombro que me hacen pasar algunas publicaciones cuando pago casi seis euros por ellas y no consiguen sacarme el más mínimo estímulo a pesar de mi pasión por los juegos.
La vuestra, y no es por peloteo, es la única que me ha provocado auténtica satisfacción del dinero invertido. Desde la primera página te engancha. Clara, sencilla y fresca, me gustaría clasificarla así, aunque podría enumerar muchas más virtudes. Sólo digo que no hay en el mercado una revista con una relación calidad precio como la vuestra. Concursos, consejos, etc. la hacen amena y plural. No quiero quitaros más tiempo, que, en vista de cómo lo gastáis en hacer esta gran publicación, no debe ser mucho. Felicidades de corazón.
Fco. Miguel Sánchez Núñez (e-mail)

Hay que reconocer que entre las cartas críticas, las pesimistas y las preguntonas, éstas no es que nos gusten más, pero alegran la vida del grupo humano que hay tras *PC Life*. Personitas como tú, que creen en lo que hacen y con un carro y medio de sensibilidad. ¿Todos? Todos no, el Inefable sólo llora los domingos, que cierra la Bolsa y no hay que pasar por la oficina.

Camisetas mojadas

Os sigo desde hace tiempo y en pocas ocasiones os he visto mojaros demasiado con los juegos. Supongo que a muchos lectores les gustaría saber cuál es el mejor juego de PC de la historia. Vamos, mojaos un poco. Ya sabemos que no deja de ser una opinión (especializada), pero a algunos nos haría ilusión verlo publicado.
Jandro Martín (e-mail)

Menudo compromiso. Aquí tienes la lista de los juegos que mejores ratos han hecho pasar a unos cuantos miembros de la revista. Gerard Masnou: *Dungeon Keeper;* Joan Font: *Doom;* David Navarro: *Age of Mythology;* Manuel González: *System Shock 2;* Albert Salas: *Monkey Island;* Abraham Sayalero: *Deus Ex;* Xan Pita: *Civilization (I y II);* Ernest Artigas: *Pacificic Fighters*. Para gustos, colores.



DATOS



PARTICIPA

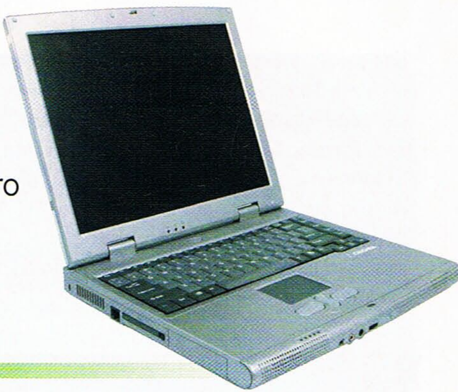
Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.





A TODA MÁQUINA

No hay mayor frustración que **instalar un juego** y que no funcione. Pero lo grave sería si nuestro personal se dedicara a **empapelar la oficina con vuestras consultas**. Eso nunca. Este mes **copiamos discos duros**, enchufamos teles e incluso **contestamos crípticas cartas**.



De dos en dos

Tengo un par de problemas que plantearos. En primer lugar, resulta que uno de mis ordenadores no tenía mucha capacidad de disco duro (sólo 2 GB) y me decidí a instalarle otro disco duro de mayor capacidad. La instalación fue bien, pero en la práctica me da algunos problemas. Por ejemplo, cuando iba a instalar *Beach Life*, al copiar los archivos de instalación, va y me dice que no fue posible realizar la instalación porque no hay suficiente espacio en el disco duro. Eso es porque intenta instalarlo en el disco duro de sólo 2 GB, que es el que tiene el sistema operativo. ¿Hay alguna manera de cambiar el directorio antes de realizar la instalación? ¿Puedo pasar la carpeta Windows al disco de mayor capacidad para solventar el problema?
Vicente Buyo. Cartagena (Murcia)

Lo habitual es que el programa de instalación te pregunte en qué directorio quieres instalar el juego. Un botón con la opción Examinar te permite decidir en qué carpeta vas a instalar la aplicación. A veces esta opción se encuentra escondida bajo el botón de Instalación personalizada. Pocos juegos no permiten la instalación del mismo en el directorio que el usuario quiera. Sobre pasar el sistema operativo de un disco a otro, es un tema complicado. Debes realizar una copia completa del disco utilizando una utilidad como Norton Ghost. Muchos fabricantes de discos duros facilitan el trasvase de sistemas de un disco duro a otro con utilidades propias. Así que ve a la página web del fabricante y probablemente encuentres la herramienta para pasar todo el sistema de un disco a otro. Otra opción es reinstalar Windows en el nuevo disco.

Componentes online

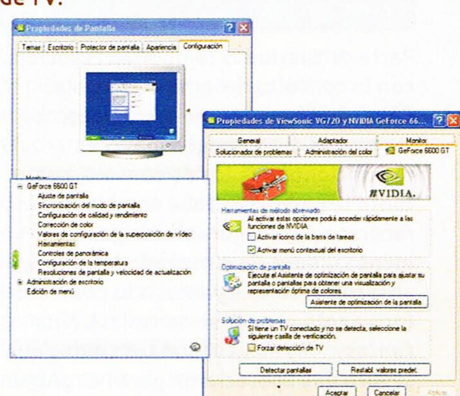
Dispongo de un ordenador que se está quedando un poco desfasado y me gustaría modernizarlo o cambiarlo por uno nuevo que me proporcione un buen rendimiento. Para que me salga un poco más barato compraría por Internet pero... ¡no tengo ninguna dirección de una página buena de componentes para montar mi equipo! Os agradecería que me enviarais una de confianza.
Guillermo García (e-mail)

Por desgracia no podemos echarte una mano sobre las páginas web en las que puedes comprar componentes a buenos precios. No porque no las haya, sino porque lógicamente no hemos contrastado el funcionamiento ni siquiera del cinco por ciento de las tiendas online. Usa el sentido común y la experiencia de otros compradores. Eso sí, asegúrate de que la empresa cuenta con una dirección física donde poder dirigir posibles reclamaciones y lee antes las condiciones para evitar caer en argucias comerciales. Tampoco está de más hacer el pago contra reembolso por si la llegada del componente se demora. No olvides que a veces comprar barato sale caro.

Cold Fear en la tele

Tengo un problema con el juego *Cold Fear*. El ordenador está conectado a la televisión y lo que me pasa es que al poner el juego la imagen desaparece. Lo que pensamos primero fue que necesitaba un motor de vídeo y buscamos un controlador, pero no. Mi equipo tiene lo recomendado: es un Pentium 4 a 3,6 GHz, 1 GB de memoria RAM y una GeForce 6200 de 256 MB (controladores actualizados). ¿Me podríais decir lo que me pasa? Tengo equipo de sobra, ¿no?
Javier Corrales (e-mail)

Con toda probabilidad el problema resida en la configuración de nView. Asegúrate de que la aplicación tiene asignada la pantalla del televisor como medio de visualización. Puedes acceder a nView utilizando el icono de acceso rápido de nVidia que aparece junto al reloj. En Propiedades de pantalla, ve a la opción Propiedades avanzadas y comprueba que en la opción DualView tienes seleccionada la pantalla de TV con el mismo contenido que la principal. Si esto no soluciona el problema, selecciona la pestaña en la que aparece el nombre de la tarjeta y escoge la opción Herramientas. En la parte inferior marca la casilla Forzar detección de TV. Con ello deberías ver perfectamente el juego en la pantalla de TV.



El cortafuegos

Estoy algo mosqueado. Compré un videojuego ya hace tres días y no he podido ver siquiera el menú de inicio. Cumplo de sobra los requisitos mínimos, incluso los recomendados, los controladores están al día y no tengo problemas con ningún otro juego. Cuando voy a iniciar el juego la pantalla se queda blanca y aparece un mensaje de error: "Enable to create game because UPD port 5556 cannot oponed". Sé que hay otras

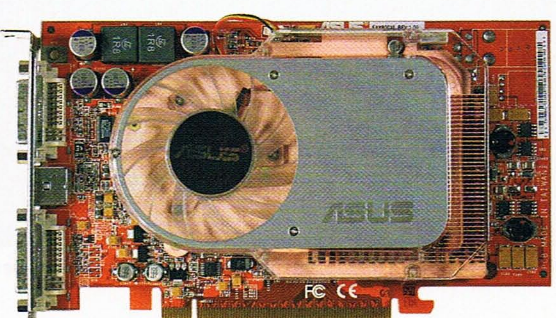
personas con mi problema, pero no conozco quién me puede dar la solución. Iluminadme desde vuestro reducto de sabiduría, tened en cuenta que compro la revista "casi siempre" desde el número 6 y ésta es la primera vez que os molesto.
David Rodríguez (e-mail)

Pues como nos compras casi siempre te vamos a dar "casi" la solución. Más que nada porque no nos indicas el nombre del juego, pero todo apunta que el problema reside en el firewall del módem o del propio Windows. Asegúrate de que el puerto que indica el error está abierto y sin bloqueos. Los programas para prevenir el Ad-Aware o el Spy-Ware a menudo también bloquean puertos para evitar intrusiones.

Mar de dudas

Tengo un AMD 64 3200, 1.024 MB de RAM y una tarjeta gráfica ATI X800XL. Mi placa base es una ASUS A8N-E. Me gustaría saber varias cosas. De entrada, cómo utilizar el televisor como pantalla de ordenador. Otro problema es que intento conectarme a un portátil por LAN para jugar, pero no consigo enlazarlos. Además, me compré el antivirus Panda Platinum 2006 Internet Security y cuando lo tengo instalado (activado o no) se enciende cada vez más lento y tengo que reiniciar el ordenador para conseguir encenderlo, ya que se queda en la pantalla de "Windows se está iniciando" pero sin salir las cuentas de usuario. También me gustaría saber si existe algún mod para *Area 51* y dónde puedo conseguirlo.
Daniel. Orihuela (Alicante)

Para utilizar una TV conectada a la tarjeta gráfica, debes utilizar el conector S-VHS. Si tu televisión no dispone de este conector, encontrarás adaptadores. Una vez conectada, debes asegurarte de que la salida al televisor está activada en el ATI Control Center. A partir de aquí podrás utilizar las configuraciones que permitan la mejor calidad de imagen. Sobre el tema de la red local, si no dispones de un hub Ethernet o un módem router que permita la conexión de más de un ordenador, debes utilizar un cable de par trenzado. Con él es posible conectar directamente dos ordenadores a través de la tarjeta Ethernet. Los programas de antivirus y de seguridad en general hacen que los sistemas vayan algo más lentos. En tu caso deberías comprobar que el Panda está instalado y configurado correctamente. Existen opciones que activan escaneos al poner en marcha el ordenador. Eso hace que el arranque sea más lento de lo habitual. También es posible que intente activar servicios sin éxito. Finalmente, *Area 51* no dispone de ningún mod en estos momentos ni tampoco tenemos noticias de que se esté desarrollando alguno. Para estar al día de las modificaciones que aparecen, pásate por mods.moddb.com.



Los problemas de Narnia

Hace poco me regalaron *Las crónicas de Narnia* y no consigo instalarlo. Cuando empiezo la instalación me aparece "tu ordenador no cumple con los requisitos mínimos del sistema para este juego". Le doy a más información y me indica que el fallo es "aceleración de vídeo: no válido /Requisito (VS+IDR)/Tu sistema (Si)". Mi ordenador cuenta, según el programa AIDA 3.2, con un procesador a 3,2 GHz, 1.275 MB de SDRAM, tarjeta gráfica Intel 82865G Graphics Controller de 96 MB y un acelerador 3D Intel Extreme Graphics 2. El monitor es Plug and Play. ¿Qué puedo hacer?
Borja Muñoz. Madrid

Parece que el programa de instalación detecta un procesador de vídeo no compatible con el juego. Puede que todo se reduzca a que no tengas bien instalados los controladores 3D del procesador gráfico. Si éste se encuentra en la placa base, utiliza el CD de la misma para instalarlos correctamente. También puedes pasarte por la web de Intel para descargar versiones más actualizadas. Si el problema persiste, puedes apostar por que el juego no es compatible con tu procesador gráfico.

Otro remolón

Hace poco adquirí *La batalla por la Tierra Media*. Tengo un procesador Pentium 4 a 2,66 GHz, 512 MB de RAM y una tarjeta gráfica nVidia GeForce 4 MX 440. Los requisitos son suficientes salvo la tarjeta y en principio funciona (de hecho, he conseguido instalarlo). El problema es que el ordenador no leía el disco a pesar de indicárselo en el programa "Ejecutar". Al final lo conseguí instalar, pero cada vez que intento ejecutar el juego desde el acceso directo del Escritorio, no lee el disco hasta que insisto infinitas veces con el programa Ejecutar. Además, hace unos ocho meses adquirí *SWAT 4* y funcionaba perfectamente hasta hace poco. Ahora no para de salir al Escritorio indicándome un tal Runtime Error. ¿Tiene algo que ver? ¿Me podéis explicar qué pasa?
Alejandro Campoy. Valencia

Instalar un juego en un sistema que carece de los requisitos mínimos no suele ser un problema. La mayoría de los instaladores no hacen una comprobación del sistema antes de instalar. El proceso es simplemente copiar los archivos en el lugar apropiado y actualizar el Registro de Windows. En este caso ni la tarjeta de vídeo ni la de audio intervienen en el proceso. El problema vendrá a la hora de ejecutarlo e intentar poner en marcha los gráficos. Así que no busques tres pies al gato. Si el sistema no cumple con lo requerido, poco hay que hacer salvo mejorar los componentes afectados. Sobre el Runtime Error de *Swat 4*, esto significa que por algún motivo el programa dispone de un bug que impide su ejecución. Puede ser por incompatibilidad con algún componente de hardware que hayas instalado. Lo mejor es que hagas la instalación completa del juego y lo actualices con el parche más reciente.

DATOS

ESCRÍBENOS
A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Los **coches de rallies** del juego completo te irán de perlas para no dejarte las suelas recorriendo a pie el **extenso DVD** de este mes. Te esperan nada menos que **16 demos y** un buen surtido de **complementos**. ¿Te vas a perder la cita con **Lara Croft o con el Mundial**? Arrancamos.

JUEGO COMPLETO

XPAND RALLY

Los motores rugen, y no sólo en Fórmula 1 o MotoGP. El campeonato mundial de rallies también arranca. Y para que veas que apostamos por esta disciplina, aquí queda este juego, que dispone de dos estilos de carrera: Arcade o Simulación. Dos estilos distintos de pilotar que te permitirán adaptar la dificultad a tu habilidad al volante. Además, el juego cuenta con hasta ocho categorías de vehículos, desde los manejables coches con tracción delantera hasta los potentes WRC de tracción a las cuatro ruedas. En total 35 coches en los que podrás realizar un variado elenco de modificaciones para mejorar sus prestaciones.

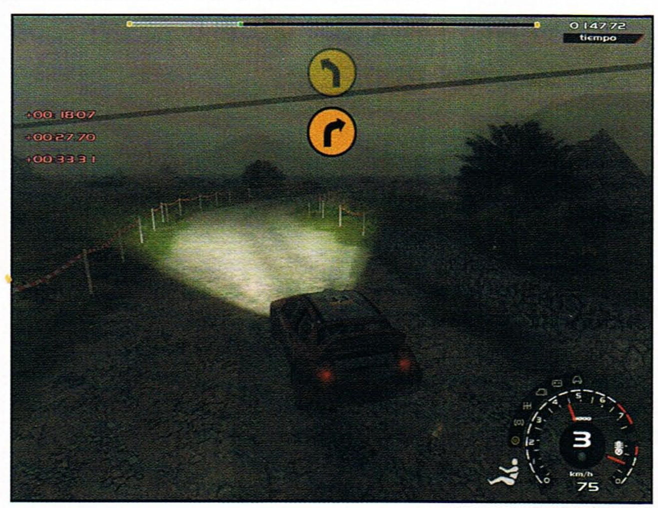
¿Sabes conducir?

Antes de empezar con las carreras tendrás que crear tu perfil y adquirir un vehículo. Comienzas con cuatro perras, fortuna que aumentará a cada carrera dependiendo del resultado final. Y si quedas el último, tranquilo, porque algo rascarás. Con unos pocos ahorrillos, podrás preparar tu coche para adaptarlo a la competición de turno modificando el motor, el tubo de escape, la suspensión, los frenos, la transmisión, la carrocería y los neumáticos. No se trata de ajustar las distintas partes, sino de adquirir y montar nuevos componentes con mejores prestaciones. El caso de la carrocería, por ejemplo, permite aligerar el peso del vehículo o mejorar la aerodinámica a base de alerones.

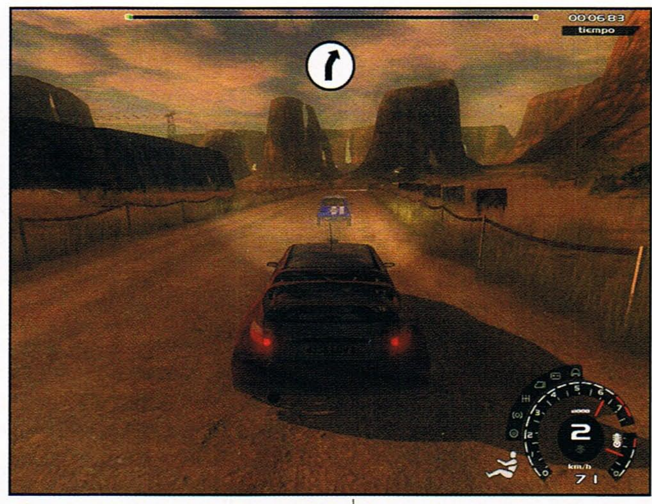
Te llamará la atención un apartado denominado Otros. En él encontrarás artilugios



El juego te llevará a experimentar en todo tipo de superficies.



Algunas carreras están algo escasas de luz. ¿Para qué están los faros?



El coche fantasma te indica el tiempo de tus rivales.

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Techland
REQUISITOS: PIV 1,3 GHz, 256 MB de RAM, 589 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.
INSTALACIÓN: D:\XpandRally\Setup.exe

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Izquierda: Cursor izda. • **Derecha:** Cursor dcha.
Subir marcha: A • **Bajar marcha:** Z
Freno de mano: Barra espaciadora • **Cámara:** F1
Volver a pista: R • **Luces:** L • **Bocina:** H • **Chat:** S



Podrás reparar y adquirir nuevos componentes... si tienes pasta.

como un navegador GPS. Si lo adquieres, en la pantalla aparecerá el trazado del circuito. Algo que, junto al copiloto y los iconos de pantalla, te permitirá ahorrarte preciados segundos en cada tramo.

Después de cada carrera tendrás la opción de reparar el vehículo. Pero te costará dinero. Así que intenta causar los menores desperfectos posibles. No sólo el vehículo sufrirá con los impactos. El piloto también se lleva su ración de moratones y lesiones cervicales. O sea, que mucho ojo, porque te pueden descalificar tanto por conducir un montón de chatarra como por las múltiples lesiones.

Carreras por un tubo

El juego cuenta con dos modos de carrera para un solo jugador: el Campeonato de Rallies y Carrera Individual. El primero va de superar a tus rivales en una lucha contra el crono tramo a tramo. Cada carrera cuenta con un mínimo de tres tramos y debes quedar en segunda posición en dos de ellos para desbloquear la siguiente carrera. Aparte, encontrarás pruebas especiales con distintos premios: desde dinero hasta coches para aumentar tu parque móvil. Para tener una referencia de tus rivales puedes activar los coches fantasma. De este modo verás el vehículo de tu rival más inmediato. Así, junto al cronómetro que indica el tiempo en cada tramo en verde o rojo, tendrás la referencia de cómo marcha la carrera.

La Carrera Individual te permite competir en los circuitos desbloqueados en el Campeonato

La Carrera Individual te permite competir en los circuitos que has desbloqueado en el Campeonato. Lo mismo ocurre con los vehículos. En estas pruebas puedes modificar parámetros como la climatología o la hora de la carrera. También te brindan la posibilidad de optar por juego en red local o Internet con hasta cuatro rivales.

Xpand Rally cuenta con una buena física a la hora de conducir. También es notable el comportamiento de los vehículos según las modificaciones que les hayas hecho o la superficie sobre la que transcurre la carrera. El modo Arcade limita estas características, haciendo el juego más accesible. En definitiva, cuenta con todos los elementos para que resulte una experiencia divertida y retadora. Así que enchufa tu gamepad o volante. La carrera está a punto de empezar.

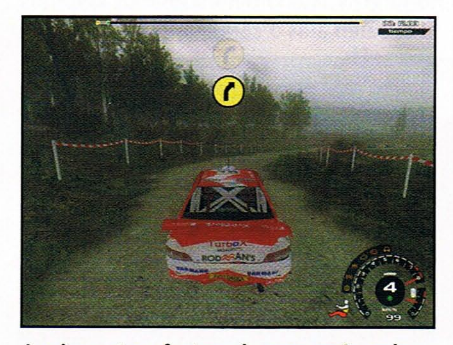
Los códigos

En los menús de Campeonato de Rallies o Carrera Individual, pulsa la tecla º (al lado del 1) para acceder a la consola y teclea los siguientes códigos. Pulsa Enter para que se activen y º de nuevo para cerrar la consola y volver al juego.

Cheat.AddCash(X)
Dinero adicional (sustituir X por una cifra)

Cheat.AllRaces()
Desbloquear todas las carreras

Cheat.SkipCarCheck()
Desbloquear todos los coches



Los impactos afectan a la carrocería y a la conducción del coche.

Si sales de la pista, la excentricidad te costará cuatro segundos.

DEMOS

TOMB RAIDER
Legend

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Crystal Dynamics
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 753 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A • **Disparar:** Botón izdo. ratón • **Empujar:** E **Saltar:** Barra espaciadora

Las curvas de la legendaria heroína vuelven a contonearse en tu PC. En esta demo podrás jugar con Lara la primera misión del juego. Se trata de un tutorial en el que tendrás que obtener un amuleto muy bien custodiado. Una excusa perfecta para ver cómo se desenvuelve la nueva Lara, admirar debidamente sus curvas y, ya que estamos, despachar a unos cuantos enemigos .



FIFA WORLD CUP: GERMANY 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 1,3 GHz, 256 MB de RAM, 342 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Dirección: Teclas de cursor • **Pases:** S • **Disparo:** X **Entrada:** Z • **Cambiar de jugador:** A

Llega el Mundial y con él una nueva entrega de la saga *FIFA*. En esta demo podrás disputar la primera parte de un partido entre dos de estas cuatro selecciones: Inglaterra, Alemania, Méjico y Estados Unidos. No podrás escoger la alineación, pero sí configurar los controles, aunque tu mejor aliado para salir airoso del partido es un buen gamepad. Perfecta demo para abrir boca.



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINIS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 629 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A **Usar:** Botón izdo. ratón

Un juego en el que encarnarás a un agente del F.B.I. La demo empieza con la investigación de un crimen perpetrado por un asesino en serie y acabarás persiguiendo a un sospechoso por la desvencijada casa en la que se ha producido el asesinato. Dispondrás de herramientas forenses para obtener pistas y una serie de vídeos te irán mostrando el avance de la investigación.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Beautiful Game Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 150 MB libres, tarjeta 3D de 8 MB, DirectX 8.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

El mundo del fútbol hecho estadísticas. En esta demo comprobarás lo que *Championship Manager 2006* puede hacer por ti. Tendrás acceso a las ligas italiana, inglesa y francesa. Ya sabes, enrólate en un club y ficha rápidamente a Leo Messi... si se deja. El juego te permitirá gestionar el equipo durante seis meses. En este punto acabará tu carrera como entrenador.



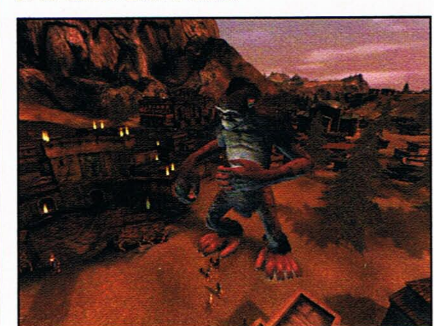
BLACK & WHITE 2

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Lionhead Studios
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIV 1,6 GHz, 512 MB de RAM, 878 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

La propuesta de este juego es la de convertirte en un dios. Bueno o malo. Eso lo decides tú con tus acciones respecto a todo lo que te rodea. Tu representación visible es una mascota capaz de aprender a realizar todo tipo de acciones. La demo te permitirá acceder al tercer nivel del juego. Utiliza la mano divina para interactuar con el entorno y moverte a lo largo y ancho del escenario. Veremos si te salen alas o cola.



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Spellbound Games
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 500 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Vuelven los desperados con más polígonos que nunca. En esta demo deberás llevar a McCoy a rescatar a Sánchez y Sam. Los dos están presos en el "Nido del águila". Infiltrarte en la fortaleza no te será fácil, ya que está fuertemente custodiada. Así que aprovecha las habilidades de tu personaje para solventar las situaciones. Por cierto, Sánchez está colgado cabeza abajo y no aguantará mucho.



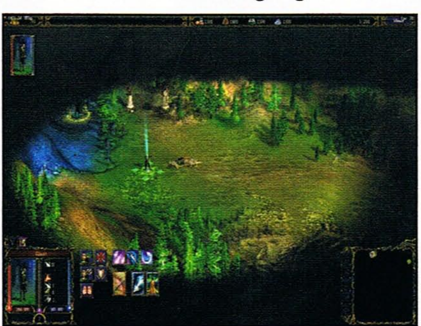
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 436 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Más que una demo, GSC nos ha facilitado una beta abierta para poder probar el juego. Sólo tienes que descomprimirla y ejecutar el archivo HeroesOfAE.exe. La misión carece de objetivos para que puedas moverte libremente y probar todos los elementos del juego. Puedes enviar tus sugerencias e impresiones al forum que GSC ha inaugurado para la ocasión. Lo encontrarás en la web www.gsc-game.com.



EVOLUTION GT

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Milestone
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 589 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar:** Z • **Girar derecha:** . **Girar izquierda:** , • **Freno de mano**Alt izdo.

Llena el depósito porque ha llegado la hora de competir. En esta demo podrás participar con tres vehículos distintos en carreras rápidas en un circuito urbano ambientado en Barcelona. También podrás acceder al Modo Carrera. En él, el hermano de Mortadelo, Gabriele Tarquini, te guiará a través del tutorial. Una vez finalizado, podrás participar en una carrera y repartir los puntos obtenidos.



ICE AGE 2: EL DESHIELO

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Eurocom Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 299 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda**A
Saltar: Barra espaciadora • **Atacar:** E
Lanzar: Botón izdo. ratón • **Acción:** Botón dcho. ratón

En esta demo deberás ponerte en la piel de Scrat y superar los primeros niveles del juego. Sigue el rastro de las bellotas y avanza en este plataformas donde encontrarás otros personajes que a veces no te recibirán amigablemente. Desconfía de ellos si no quieres acabar mal. Podrás atacar, saltar y correr para salir airoso de los peligros que salgan a tu paso.



GTI RACING

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Techland
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 2,5 GHz, 512 MB de RAM, 812 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

IRON WARRIORS: T72 TANK COMMANDER

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Black Bean
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 424 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 918 MB libres, tarjeta 3D de 4 MB, DirectX 9.0c, conexión a Internet.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stardock
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 196 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

X3: REUNION

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: EgoSoft
EDITOR: Ludis Games
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 512 MB de RAM, 1,2 GB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

HEAVYWEIGHT THUNDER

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: RoundHouse Entertainment
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 393 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

UTOPIA CITY

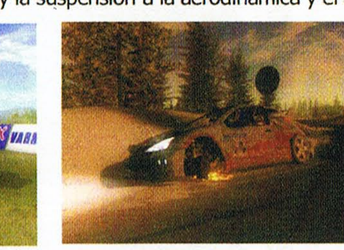
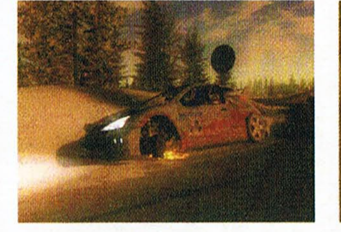
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Parallax
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 380 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Carátula de XPAND RALLY



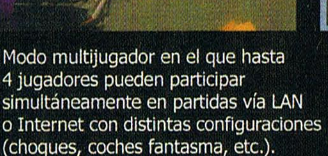
Experimenta el desafío de pilotar potentes coches de rally con Xpand Rally. Descubre escenarios de calidad fotográfica, modelos de coche muy detallados y una sensación de enorme realismo en la conducción. Pilota a gran velocidad por tramos de asfalto, tierra, grava, nieve... fieles a superficies reales.

El sistema de daños del coche, las colisiones con obstáculos del circuito y las reacciones entre ellos dan una gran espectacularidad a los accidentes. 8 grupos con más de 35 coches que puedes poner a punto modificando desde el motor y la suspensión a la aerodinámica y el aspecto.


Conducción realista que reproduce con precisión el pilotaje de un coche auténtico. Acepta el reto de las diferentes pruebas, desde el asfalto más seco al barro más incontrolable, desde el hielo más resbaladizo a las pruebas campo a través. Y prepárate para alguna sorpresa más...





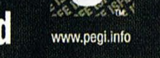
Sistema innovador de puesta a punto del coche con más de 800 accesorios. Compite en más de 70 circuitos frente a rivales con una potente IA.

Modo multijugador en el que hasta 4 jugadores pueden participar simultáneamente en partidas vía LAN o Internet con distintas configuraciones (choques, coches fantasma, etc.).

El completo editor ChromEd 2004 te da la oportunidad de crear tus propios circuitos y vehículos o modificar los existentes.





TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
Procesador: PIV/AMD Athlon 1.3 GHz
RAM: 256 MB
Tarjeta Gráfica: 64 MB RAM compatible con DX 9.0 (GeForce 3, ATI Radeon 9200)
Tarjeta de sonido: Compatible con DX 8.0
Espacio en disco: 1 GB libre
DirectX 9.0c
CD-ROM/DVD-ROM
Módem de 56k (para el modo Multijugador)

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
Procesador: PIV/AMD Athlon 2.0 GHz
RAM: 512 MB
Tarjeta Gráfica: 128 MB RAM compatible con DX 9.0 (GeForce 5700, ATI Radeon 9600)
Tarjeta de sonido: Compatible con DX 9.0
Espacio en disco: 1 GB libre
DirectX 9.0c
CD-ROM/DVD-ROM
Conexión RDSI (para el modo Multijugador)

8 427197 280022 10028002

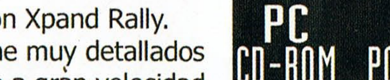








FOTO FONDOS envía WAP31 (espacio) código al 7808
NOVEDAD
47067 47068 47047 47349 47290 47291 47292
45608 36523 45593 43129 42206 47049 43039 36155
45125 45134 39074 39095 35268 35275 35280 35421
35425 35426 35427 35428 35432 35433 35435 35439
ANIMACIONES
MARVEL, Marvel Heroes and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.
42731 45419 42002 45582 42792 46536 TELMA 46572 46575 46813
46486 46573 42732 46816 43128 42683 45881 42581 41121 45883 46574
47073 47074 47077 47075 47076
41682 41893 46487 43084 45882 45571 42730 46815 45491
41705 46981 46982 46983 46984 46985 46537 46538 46530 46482
42774 46459 46817 45573 46455 46535 45256 42356 45423 46489
movil mundo .com
tops nacionales
moderniza tu vida
ANASTASIA
SOLO PARA TU MÓVIL LA ACTRIZ PORNO DEL MOMENTO...
envía AVI46 (espacio) código al 7808
79338 79340 79341 79342 79343 79344 79345 79346
EN EXCLUSIVA PARA TI... NUESTRA PORN STAR MÁS INTERNACIONAL...
79339 79337
ELIGE EL VIDEO QUE MÁS TE GUSTE...!
Calidad total para tu movil
Atención al cliente (10 - 17 h) 902 01 01 27
POLIÉXITOS envía TONOS68 (espacio) código al 7494
TOP
84064 Darth Vader Marcha imperial
84067 El Exorcista
84692 Rasca y pica
84724 El bueno, el malo y el feo
85525 el último mohicano
80125 Mortal Kombat
83658 Star Wars
83883 Fraggle Rock
84268 Embrujadas
85212 The world is mine
80093 Equador
84226 Cafe del mar
85317 Nada fue un error
85252 Fiesta Pagana
80775 New York New York
84624 The trooper
84362 Champions League
82172 Barcelona
88167 Just feel better
84060 Sweet home Alabama
80227 Hail
84202 Telefono antiguo
83744 Bubble Bobble
NUEVOS
88926 Yo te dire
88940 Cómo hablar
89002 Dirty Harry
89003 Are we the waiting
89004 St. Jimmy
89005 Let's make history
89006 Quemandome de amor
89016 Me pregunto
89017 One
88719 Espinas
88718 Palmas damos
88716 Kids with guns
88715 Strict Machine
88714 Se acaba
88713 Lere Lere
88712 No se vivir sin ti
88732 Thunder in my heart again
88733 Enamorada
89018 Himno Alemania
89019 Himno Angola
89020 Himno Arabia Saudi
89021 Himno Argentina
89022 Himno Australia
89023 Himno Brasil
89024 Himno Corea del Sur
89025 Himno Costa de Marfil
89026 Himno Costa Rica
89027 Himno Croacia
89028 Himno Ecuador
89029 Himno España
SONIBROMAS envía PF44 (espacio) código al 7494
TOP
77258 Coge el puto telefono cabron!
77650 Cerco policial
79088 Dale de dale Depor dale de
77252 Septimo de caballeria
77097 Música militar americana
77002 Grito de Tarzan
77472 Que soy el telefono cogerme!
77894 Richard coge el teléfono que viene ...
77256 Uuu que es eto?
77895 Esta sonando el monomovil payo!
78186 Torrente presentando Torrente 3
77407 Descuelga el telefono cuñaaoooo
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón
cristal Cristal que se rompe
77038 Pistola 9 mm
PERSONAS
77258 Coge el puto telefono cabron!
77479 Risa bebe
77894 Richard coge el teléfono que viene ...
risa Carcajada
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77396 Que poderte tengo en el coño
77281 Cogelo que es tu camello
77119 Bebe gracioso
77869 Gol del Barça
77419 Por dios trata de cogerlo
77256 Uuu que es eto?
79262 Un cigarrito no tendrás
77787 El Luisma? no aquí no es...
78491 Franco desde la tumba
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77483 Gallina imitando Formula 1
78870 Gol del Madrid
77121 Es tu jefe no lo cojas
79033 Las drogas son malas
77593 Chaval coge el telefono
77287 Coge el telefono que esta sonando
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77325 Nos hacemos unas pajillas
77334 Grito de Tarzan
78187 Es la hora de un bricensejo
79261 Me quieren robar mi litro
77123 Que alguien me coja!
MÚSICA
77117 Musica del No-do
77257 Manolo cabeza webo
77105 Toque militar
77463 Carabirubi
77160 Himno Republicano
77265 Looney tunes
77649 Musica para SMS
MENUS PARA MOVILES
ENVIA TMA45 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 5477
ej. TMA36 10027 PARA LLENAR TU MOVIL DE FANTASIA...
10027 10028 10012
10006 10026 10000
LOS TEMAS MAS VARIADOS Y DIVERTIDOS EN TU MOVIL
TAMAGOCHIS PARA MÓVIL
Necesitan mucho amor, así que mantenlos contentos y sanos dándoles de comer y jugando con ellos. Si están feliz dan vueltas y juegan contigo.
PANDA 1545
PERRO 1546
CONEJO 1688
TIGRE 1689
Envia PET52 + espacio + 1916 al 5477
GOBBLES
Envia PET52 + espacio + 1912 al 5477
BERTIE
NUEVOS
FLIPPER 1915
JUEGOS JAVA envía PLAY24 (espacio) código al 7494
1712 2052 1533 1425 1011 1235 1418 1457 1259 1262 1536
50 por 15 Edición Famosos
NUEVO
El juego oficial de la famosa bailarina de strip tease, presenta chicos chicas con toda seguridad atraerán tu atención. Pero no dejes que Susana y sus impresionantes chicas te engañen, Tendrás la oportunidad de desafiar a estas chicas en uno de los tres apasionantes juegos de strip póquer. Si ganas, tendrás el mejor premio que te puedas imaginar...
UNA CONSOLA EN TU MOVIL
1466 Sexy Poker Susana Reche
Julia Canal 1844
1410 Tragacocos
1714 Bubble Gun
1091 Block Breaker de Luxe
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1460 Asphalt Urban GT 2
1442 Hundir la flota
1453 Millonario - Edición Musical
1458 King Kong
1461 El juego de tarot
1435 Trivial Pursuit 80´s Edition
1428 Speed Addict Underground 2
1661 Tragacocos Deluxe
1456 Fruit Puyo 2
1422 Platinum Solitaire
1415 Solitario Real
1437 Mr. Bean
1441 Cluedo SFX
Arcade
1018 Rayman 3
1455 Storm Gunner
1566 Tomb Raider 2: La búsqueda
1237 Ultimate Spiderman
1416 Splinter Cell Chaos Theory
Acción
1419 Real Football 2005
1651 ACB
2096 Football Stars
1421 Football Trivia
Deporte
MÚSICAREAL ARTISTAS ORIGINALES
envía MUSIC75 (espacio) código al 7808
NO ACEPTES IMITACIONES
TOP TEMAS
2790 Traffic DJ Tiesto
5375 Hung up Madonna
2620 Chemical Brothers Hey boy hey girl

Protagoniza la Historia de América.

Desde la llegada de Cristóbal Colón hasta la Declaración de Independencia.

imágenes reales de juego

descubre todos los detalles en www.fxinteractive.com

American Conquest

Hernán Cortés, Moctezuma, Washington, Atahualpa… La campaña del Yucatán, la búsqueda de Eldorado, la guerra colonial entre Francia y Gran Bretaña, la exploración de Alaska, la conquista del Oeste… Tres siglos de Historia que forjaron el Nuevo Mundo.





16 campañas basadas en hechos históricos



Edición de Oro, que incluye el juego original y su expansión



17 civilizaciones europeas y precolombinas



Manual a color




Nuevo formato

SÁBADO 29 DE ABRIL
ÚLTIMA ENTREGA

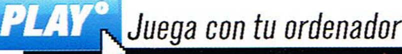


www.elmundo.es/promociones
Teléfono de atención al cliente
e información al suscriptor 902 99 99 46

El sábado 29 de abril

por sólo





Juega con tu ordenador

Los Mejores Videojuegos del Mundo: calidad DVD, gráficos de alta definición, sonido digital, instalación automática, pistas, trucos y manuales paso a paso, partidas en Internet con ADSL… Aprovecha al máximo tu PC

Colin McRae Rally 04 ▪ Imperivm III ▪ Crazy Taxi 3 ▪ Panzers ▪ Ski Alpin ▪ Patrician III - Imperio de los Mares ▪ Delta Force - Black Hawk Down ▪ Fritz 8 - Ajedrez con Kasparov ▪ XPlane 7 - Flight Simulator ▪ American Conquest - Edición de Oro